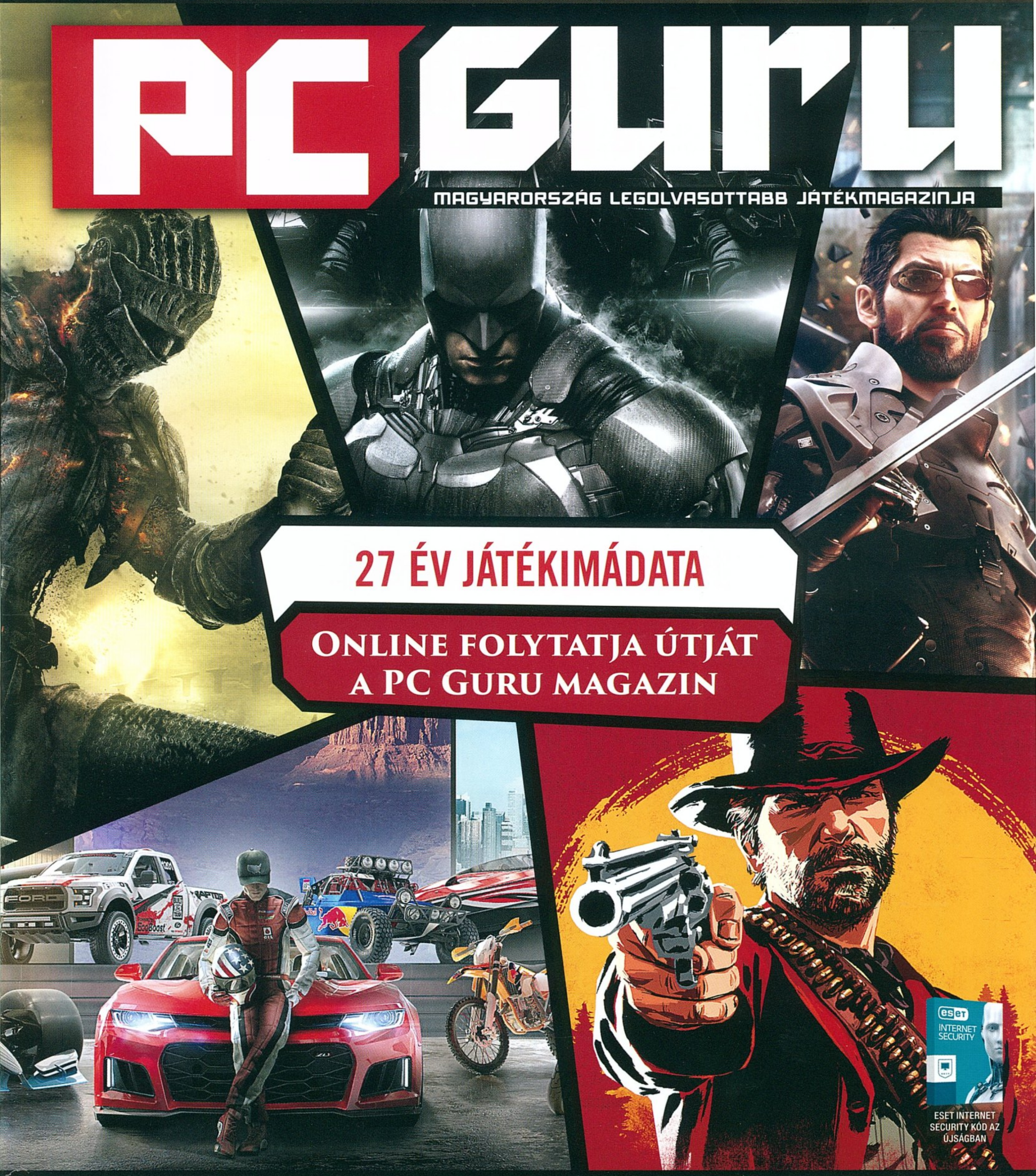
3 STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA



27 ÉV JÁTÉKIMÁDATA

ONLINE FOLYTATJA ÚTJÁT A PC GURU MAGAZIN

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!
BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

PLANET ZOO
A Frontier a vidámparkok után az állatkertek világát is csúcsra járatja.

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER
Már régen vártunk rá, de egyre kevésbé az EA-től: minőségi SW-kampány.

TERMINATOR: RESISTANCE
A Rambo után most a Terminator került a Teyon célkeresztjébe.

PC GURU 2019. 12.
1995 Ft - 6,99 EUR

CHIP ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

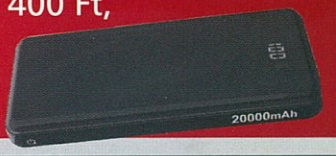
Mostantól: minden hónapban a CHIP-ben a PC Guru legjobb szerzői!

1 ÉVES CHIP-ELŐFIZETÉS
+ 128 GB USB 3.0-val,
30 940 Ft helyett csak 19 900 Ft,
11 040 Ft MEGTAKARÍTÁS,
36% KEDVEZMÉNY

TULAJDONSÁGOK:
Átviteli sebesség: Olvasás: akár 35 MB/s (235x), Írás: akár 20 MB/s (134x)
Maximális adatátviteli sebesség: Akár 70MB/s

A hirdetésben szereplő képek csak illusztrációk!

1 ÉVES CHIP-ELŐFIZETÉS
+ 20000 mAh Powerbank-kal
31 940 Ft helyett csak 21 400 Ft,
10 540 Ft MEGTAKARÍTÁS,
33% KEDVEZMÉNY



TULAJDONSÁGOK:
20 000 mAh nagy kapacitású külső akkumulátor, iPhone, Samsung Galaxy, és minden típusú mobiltelefon készülékek többszöri töltésére. Alkalmas utazásokhoz vagy egyéb szabadtéri tevékenységekhez. Két USB port három eszköz egyidejű töltésére alkalmas. Automatikusan felismeri a készüléket, és a lehető leggyorsabb töltési sebességet biztosítja, akár 2,1 A-ig is.

Megrendelés:
chiponline.hu/elofizetes
+36 80 296-855
elofizetes@mediacity.hu

Az akció 2019. december 31-ig vagy a készlet erejéig, belföldi kézbesítés esetén érvényes. Adatvédelmi tájékoztatónkat és az Előfizetési Szerződési Feltételeket megtekintheti a www.mediacity.hu/aszf weboldalunkon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17 990 Ft; 6 lapszám: 10 070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

Stock képek:
Képeink saját készítésűek, valamint PR-ügynökségektől és a 123rf.com gyűjtőoldalról származnak.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

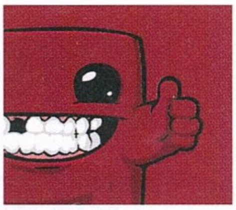
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/12-es számához PC-s, steames Heliborne, Roarr! és Toki játékokat csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztőségben a **Philips BDM4037UW**, valamint az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használjuk.

ISSN 1217-6389



2019. DECEMBER

NEHÉZ A BÚCSÚ

Ezért inkább nem is nagyon foglalkoznék vele, ha megengeditek. Cserébe az előfizetési oldalpárunk helyén (16-17. oldal) most egy nagy, közösségi elköszönést találtok, aminél nem csak elmondom az okokat és a továbbiakat, de a többiek is mind megszólalnak, avagy az összes aktív írónk mesél kicsit a gurus élményeiről, emlékeiről. És természetesen a honlapon is várjuk a ti saját történeteiteket, emlékeiteket. A honlapon, mely innentől átveszi a print lap helyét és szerepét, avagy ott is mindent megtalálhattok a jövőben, amit megszoktatok: teszteket, előzeteseket, érdekességeket, társasjátékokat, egyebeket. Sőt, készülünk az évtized játékaival, ezt az összeállítást januárra időzítjük, idén meg még addig lesz bővebb Best of 2019 és egy csomó minden, amit most nehéz lenne leírni, inkább látogassatok minket minél gyakrabban, ahogy közösségi oldalainkat is. Egyébként maga a címlap is ennek a történetnek szól, elvégre az elmúlt 5 évből válogattunk kedvenc artworköket – hiába túrtuk fel az archívumunkat, az eltelt 27 év korábbi címlapjait sajnos nem leltük meg jó minőségben. Akármit pedig nem tehetünk ki, mert a minőségre az utolsó számnál is adunk. De természetesen az volt a terv, hogy klasszikusokkal töltsük fel a montázst… így azt tudom még kompromisszumos megoldásként felhozni, hogy mindnyájan képzeljétek rá az elmúlt 27 esztendő kedvenceit, ezzel megalkotva saját, egyben pedig tökéletes verziótokat. Win-win!

2019 legvége azonban úgy tűnik, nem csak nekünk volt csalódást keltő vagy éppen kimondottan kemény. Ott van például a Human Head Studios, amely annyi év és probléma után csak összehozta a Rune második részét, bár abban nincs sok köszönet. Szomorú, ahogy bezárásuk is, noha Roundhouse néven a legénység jó része átigazolt a Bethesda kötelékébe, amiről egyébként meg is van a véleményem, de ezt inkább megtartom magamnak. Aztán ott van az Icebergnél kiadott Railroad Corporation, ami még az elvárhatót sem hozta, hiába volt korai hozzáférésben, esetleg a WWE 2K20, ami hirtelen az egyik legrosszabb sportjátékos megjelenéssé vált, pedig nem ma vagy tegnap indult sorozatról van szó. A végére hagytam a számomra legszomorúbb csalódást, elvégre rendszeresen foglalkozunk Tarsoly Ede és az Elder Games fejlesztéseivel, amik általában teljes játékaink is lettek – a régóta bejelentett és várt Everreach azonban ezúttal túl sokat akart az indie lét lehetőségeihez képest, és mindösszesze funkcionális kalandot/akciót kínál, de semmi mást. Legalábbis a lapzárta pillanatában, amikor mi még csak a korai verziót teszteltük – bár az illetékesek szerint komolyabb változtatások és javítások már nem is várhatók. Szomorú.

De ne búslakodjunk annyit, vegyük inkább elő a jobb híreket és a pozitív élményeket. Korai hozzáférésű címeink között több érdekes és ígéretes projektet is kipróbáltunk, ezekre érdemes odafigyelni, sőt még a kultikus Postal is visszatért közénk, hogy ismét megbotránkoztassa a túlságosan PC-központú (nem, nem a számítógépekre gondolok) játékvilágot. A Red Dead Redemption 2 PC-n is remekel, a Football Manager ismét nem hibázott egy kapura lövésnél sem, az EA végre egy minőségi Star Wars-játéknak adott zöld utat, sőt még a legújabb Need For Speed sem lett vállalhatatlan. És akkor még ott van egy csomó minden. Az új Pokémon, a felújított Age of Empires 2, a végre valahára elkészült Shenmue 3, a Moons of Madness, a Terminator: Resistance (ami rajongóknak azért okozhat pár borzongósabb pillanatot), valamint a Blacksad. Sőt kiemelnék még három címet. Az egyik a folklórból táplálkozó Yaga, a másik a The 13th Doll, ami rajongói projektként készülhetett el (és aminél szomorúan tapasztaltam, hogy stábunkból egyedül én ismerem és szeretem a The 7th Guestet – tessék pótolni!), az utolsó pedig a Planet Zoo, ami elképesztő lett, ott van az év legjobbjai között. Egyébként pedig ismét születésnapoztunk (Tekken), társasoztunk, mobiloztunk, indieztünk, arcade-eztünk, hardvereztünk. Téma tehát van bőven, ahogy olvasnivaló is – tessék szépen lapozni, aztán A-tól Z-ig kiolvasni az utolsó nyomtatott PC Guru magazint! Egy korszaknak vége, egy korszak most kezdődik, de mi továbbra is itt vagyunk veletek.

Kellemes karácsonyi ünnepeket kívánok a teljes csapat nevében! Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

Izgalmas, rengeteg minőségi és pozitív csalódást okozó játékkal teli év áll mögöttünk, így decemberhez érve automatikusan adja magát a kérdés, hogy immáron utoljára, nyomtatott formában írjunk kicsit kedvenceinkről. Nem a technikai forma, nem a történet, nem az úttörő játékmenet a lényeg, hanem az átélt élmény. Ebből kiindulva 2019-ben melyik játék volt rád a legnagyobb hatással és miért? Ha gondolod, pár extrát is írhatsz, mikkel szórakoztál még jól, hogy mindenki láthassa, mik voltak a csapat kiemelt kedvencei! Emellett teljes 2019-es összefoglalónk decemberben a honlapunkon lesz olvasható.

Böjti

Szerintem jó év volt az idei, remek játékokkal szórakozhattam a csalódások mellett. A Planet Zoo elképesztő, a Resi 2 nagyon durva újrázás lett, de számomra a legnagyobb meglepetést a felejthetetlen A Plague Tale: Innocence jelentette, ami érett és minőségi, érzelmes darab.

drag

Az elmúlt pár év nekem videojátékos szempontból kicsit olyan, mintha újraélhetném a gyerekkoromat, az idei év leginkább maradandó élménye pedig ennek fényében nem is lehet más, mint a Resident Evil 2, ami egymagában képvisel egy csomó dolgot, amit imádok a játékokban.

SteelSaint

Idén két olyan címet tudnék mondani, ami szerintem messze kiemelkedett a mezőnyből: az egyik az Apex Legends, ami alaposan felforgatta és újragondolta a battle royale zsánerét, a másik pedig a Star Wars Jedi: Fallen Order, ami szimplán „csak" egy veszett szórakoztató játék lett.

Peti, a dizájner

Mit is írjak? Ez egy furfangos kérdés számomra. Nekem idén az ablakcsere a házon, az volt a legnagyobb hatással. A játékokról nem tudok nyilatkozni, csak annyit látok belőlük, amennyi a PC Guru oldalain megjelenik. De többé már ez sem lesz. Na csá!

wilson

Azt hiszem, egyértelmű, hogy mi volt rám a legnagyobb hatással, hiszen úgy az ötödik alkalommal fordult elő valaha, hogy valamire a maximális pontszámot osztottam ki. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Death Stranding tökéletes lenne – de hogy örökké velem marad, az biztos!

Midnite

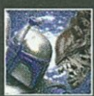
Egyetlen korábbi évben sem volt ennyire határozott a válaszom: Death Stranding. Annyira különleges, hogy lehetetlen megfogalmazni az élményt, muszáj átélni. Erős második az Outer Wilds (nem Worlds), és csak ismételni tudom magam: ki kell próbálni, hogy értsd, miért.

bodak

Nagy élmény volt a Mortal Kombat 11, ahogyan a Resident Evil 2 végigjátszásán is dolgozom, de minden idei megjelenés közül talán a Children of Morta ragadott meg a leginkább. Persze csak akkor, ha nem számítjuk a Subnautica: Below Zerót, mert az ugye Early Access…

AliceWake

Nyilvánvalóan a RE2 volt a legmeghatározóbb élmény. Mint az eredeti verzió annak idején. A Pathologic idén is kiborított (szörnyen fullasztó), de számolatlanul jöttek a karakteres, old school független horrorok is. Nem mintha a WWZ mészárlását vagy a CoD-ot ne értékelném.



Dzséjt

Sok jó játékkal játszottam idén, a kedvenceim közé került a Borderlands 3, az A Plague Tale és a The Outer Worlds is, de a 2019-es év játéka számomra a Fallen Order lett. Hardcore Star Wars-rajongó vagyok, és a Respawn játéka a Republic Commando óta a legjobb program a témában.

Zoo_Lee

Elsősorban az A Plague Tale, mert ilyen kis csapattól ilyen döbbenetesen kidolgozott, hangulatos történetet nem vártam volna, de említést érdemel a Song of Horror is, amely számomra az év meglepetése, és az a túlélőhorror, amire a PS2 óta vártam.

Tartalom

022

TESZT

RED DEAD REDEMPTION 2

Mondhatnánk, hogy köszönjük a konzolos bétatesztet, de ehhez képest most döcögős volt a rajt. Azonban végre itt ez a fantasztikus vadnyugat.

028

TESZT

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Sok kiböjtölt esztendő és egy rakás üres többjátékos élmény után az EA végre zöld utat adott egy egyjátékos Star Wars-kalandnak. Élvezzük ki!

044

TESZT

THE 13TH DOLL: A FAN GAME OF THE 7TH GUEST

Emlékszik még valaki a kilencvenes évek elejének egyik borzongató darabjára? Nos, a The 7th Guest visszatért, és rajongói élesztették fel.

048

TESZT

TERMINATOR: RESISTANCE

Ez a Terminator nem a jövőből, hanem a múltból érkezett, így egy kicsit elmaradott szegény, viszont hála az égnek a rajongóknak készült.

EARLY ACCESS

008 Infinity: Battlescape
010 The Endless Mission
012 Chernobylite
014 Postal 4: No Regerts
015 Nanotale: Typing Chronicles

TESZT

018 Everreach: Project Eden
020 Railroad Corporation
022 Red Dead Redemption 2 – PC
024 Need For Speed Heat
026 Football Manager 2020
027 Moons of Madness
028 Star Wars Jedi: Fallen Order
030 Bee Simulator
031 Sparklite
032 Woven
034 Planet Zoo
038 Shenmue 3
040 Sniper Ghost Warrior Contracts
041 WWE 2K20
042 Blacksad: Under the Skin
044 The 13th Doll: A Fan Game of the 7th Guest
046 Yaga
047 Rune 2
048 Terminator: Resistance
050 Age of Empires 2: Definitive Edition
052 Just Dance 2020
053 The Yakuza Remastered Collection: Yakuza 4
054 Pokémon Sword & Shield

HARDVER

070 Álom PC
072 Lenovo Legion Y740 teszt
074 Samsung Galaxy Tab S6 és Galaxy Note10+ teszt
076 Acer Nitro 7 teszt
078 Cooler Master MM710 teszt
079 Philips 346B1C teszt

ROVATOK

016 Búcsúszó
056 Mobiljátékok
058 Radar alatt
060 Születésnaposok: A Tekken 25 éve
062 Társalgó
066 Arcade Backstage
068 Mentőöv
080 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 050

AGE OF EMPIRES 2: DEFINITIVE EDITION

Az Age of Empires 2 anno rengeteg játékosnak okozott felejthetetlen élményeket, de ez nincs másképp ma sem, mert a felújítás remek lett.

A HÓNAP ELŐZETESE 014

POSTAL 4: NO REGERTS

Te megbántad a sok-sok fegyverre húzott macskát és levizelt járókelőt? Nos, a Postal-sorozat alkotói egyáltalán nem bánnak semmit.

A HÓNAP JÁTÉKA 034

PLANET ZOO

Nagy meglepetést nem okozott, de a Planet Coaster és a Zoo Tycoon alkotói ismét bizonyították rátermettségüket, így a vidámpark-menedzselés után az állatkert-építést is megreformálták. Kösse fel a nadrágot, aki ennél jobbat szeretne alkotni.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Mivel a nyomtatott PC Guru magazin a 2019/12-es számmal megszűnik, előfizetésre már nincs mód.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉKOK:

HELIBORNE
IQULJFVB5OFIKXYYSYSC
ROARR!
J5MPSITXNGXTEY6CQ6NP
TOKI
ISGU4DXE6CCJRSWZWENM

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: ZV3PBZXH

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2020. január 15-ig érvényes.

CSAPASSUK, BÉLÁIM!

HELIBORNE

[ÍRTA TRAU]

Csaknem minden szempontból igazán karmikusan fonódott össze meglehetősen zilált élethelyzetemmel az aktuális havi dupla játékkínálat. A Heliborne az egyik kedvenc lövöldözős játékom, ami, ha úgy akarom, meglepően összetett is lehet. A Roarr! pedig szimplán elmebeteg egy darab, de ki ne szeretne balett tütübe öltözött dinóval randa tintahalszerű űrlényeket halálra taposni?!

Lezúzni. Bármit, amit lehet, és amit másnap reggel nem bánok meg – nagyjából ez jár mostanában a fejemben, amikor mondjuk, egy reggel kilences békéscsabai megérkezéssel nehezített protokolleseményről hazaérek. Miután ellátom a szolgálati ebeket (Bodza főtörzs és Bogyó tizedes jelen!), bekapcsolom a gépet és irány mondjuk a festői Koszovó vagy a kies Észak-Afrika, mindezt a Heliborne segítségével. Nem véletlenül a kedvenc három lövöldözős játékom egyike: az alapötlet, a körítés, a hangulat mind-mind gyorsan el tudja feledtetni velem a külvilágot.

Pedig ha belegondolok, semmi igazán bonyolult nincs benne. Adottak a pályák, ahol egyrészt az előretolt bázisokat kell elfoglalni a védők semlegesítése után, amihez a szükséges katonákat a szállítóhelikopteren vagy egyedi megoldásként a harci Mi-24-es aprócska deszantterében postázhatjuk a harcmezőre. Emellett számtalan mellékfeladattal kell gyűjteni a győzelmi pontokat, például ellenséges járművek vagy hajók megsemmisítésével, bajba jutott mélységi felderítőink harci kutató-mentő kiemelésével, vagy éppen a fák között bujkáló ellenséges RPG-sek felkutatásával és kiiktatásával.

A Heliborne csupán a fő fogás, útravalónak két merőben más játékot is csomagoltunk nektek az utolsó magazin mellé.

A piros csapatok szovjet/orosz, míg a kékek amerikai helikopterekkel dolgozhatnak. Méghozzá nem is akármilyenekkel! A fejlesztők legjobb ötlete, hogy

ADATOK

KIADÓ
Klabater

FEJLESZTŐ
JetCat Games/ Born Lucky Games

MŰFAJ
helikopteres lövölde / akció

INFO

A Heliborne 2017. október 12-én került Steamre, az alapjáték 20 euró, nagyjából 6 700 forint, míg a 15 féle, a helikopterekre kerülő festéscsomagot tartalmazó teljes csomag jelenleg 54 euró. A Roarr! The Adventures of Rampage Rex Jurassic Edition pedig 2018. november 7-e óta elérhető a vájtszeműeknek, 2,4 eurós, igazán méltányos, 800 forintos áron.

GÉPIGÉNY

Heliborne: 3 GHz CPU, 8 GB RAM, 1536 MB VRAM, DirectX 9.0c, 4 GB HDD.

Roarr!: Intel i3 2100 3.1 GHz, 4 GB RAM, 2 GB VRAM DirectX 10-el, 2 GB HDD.

mindehhez az 1950-es évektől lehet és kell is elindulni. Bezony, Béláim, meglehetősen hosszú és számtalan lelövéstől övezett út vezet a csoffadt, buborékkabinos tákolmánytól, az OH-13S-től a mai, legmodernebb AH-1Z Viper harci helikopterig. A négy „korosztályba" sorolt gépeket egymás után tudjuk megnyitni, a pályákon a megsemmisített ellenfelek és az elvégzett feladatok után járó pontok segítségével. Sőt, az egyes gépek fegyverzetcsomagjait, extráit (mint amilyen mondjuk az ajtóban dolgozó géppuskás vagy az infravörös rakétacsalik) is. Plusz minden típusnál pont, hogy rövid, néhány mondatos történelmi bemutató is várja az érdeklődőket. Ki van ez találva, kérem. A játék ma már alapfeltételnek számító módon akár egyedül, akár neten is játszható. Én ez utóbbit javaslom, számos nyelven lehet érdekes, új szavakat tanulni. Nem meglepő módon az exszovjet típusokat elsősorban az orosz ajkú playerpajtik kedvelik, de számos amerikaival is találkoztam, akik egy virtuális lépést sem tennének kedvenc Mi-24P Hindjuk nélkül. Érthető, hiszen évtizedekig

Lám, micsoda élethűség - hát nem lyukat ütöttek az ellenséges lövedékek a monitoron? Sebaj, a gépmadár még ép, előreee!!!

Akinek annyi esze van, hogy képes felhúzni ezt a maszkarát, azzal nem csoda, hogy kibabrált a világegyetem...

a valódi Vörös Hadsereg egyik rettegett fegyvere volt a karcsú és halálos, de közel sem sebezhetetlen, az 1980-as évek Afganisztánjában a „Krokodil" becenevet kapott forgószárnyas.

Az egyéni játékmódot kedvelők két, történelmi hadjárattal is dolgozhatnak. Nem véletlen persze, hogy az 1972-es „Nguyen Hue" vár az amerikai, míg az 1987-88-as afganisztáni „Magisztrál" az orosz helikopterekre, illetve hajózóikra. Emellett persze lehet egyéni csatát indítani, amibe kooperatíve mások is beszállhatnak az AI elleni kemény fordulózásba.

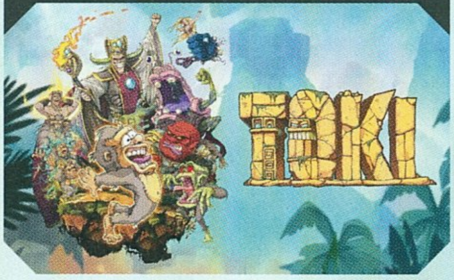
Mind az egyéni, mind a PvP-módban aránylag sokféle pálya van, azaz Vietnam, Észak-Afrika, Afganisztán, Koszovó és a képzeletbeli, trópusi Binomo-szigetek várják a kedves és halálra szánt virtuál huszárokat. Mert elhullás lesz bőven: gonosz dolog a nehézgéppuska, de még gonoszabb, ha az emberre légvédelmi rakétával vagy leszállás közben RPG-vel lőnek. Márpedig lőnek: sokan és sokat. A dolog titka, hogy pont a megfelelő sebességgel és magassággal érkezz meg a célterület fölé. Ha lassú vagy, pikk-pakk leszednek a légvédelmi állásokban görnyedő ellenséges tüzérek. Ha meg túl alacsonyan, nyélgázzal száguldasz át, akkor nem tudsz eredményesen rakétatüzet vezetni az ellenre, területegyengetés céljából.

Egyszerű, ugye? Majdnem annyira, mint az irányítás: a gépeket egér és billentyűzet kombóval tökéletesen lehet terelgetni. Mondjuk, kell egy órányi játékidő, míg „szemed lesz" a leszálláshoz és egyből megvan a bejövetel és a törésmentes földet érés. Ja, merthogy ugye, ha bajba került teket mentesz (lila füstgránát), vagy éppen az ellenséges bázist elfoglaló csapatokat raknád le a földre, lőni fognak. Sokan, sok mindennel. Nem nagyon van idő két bejövetelre.

Ha megcakkozták a gépet (az életerődet egy egyszerű százalékjelző mutatja), de még repülőképes vagy, akkor a saját bázisra visszatérve kilemezelnek mindent, s még a rakétatáradat is utántöltik. Itt lehet a háromgépes minicsapatod típusai között váltogatni: a harci gépek és a csapatszállítók is más-más feladatra optimálisak.

Három a magyar igazság

Hogy igazán emlékezetessé tegyük utolsó nyomtatott megjelenésünket, az utolsó pillanatban még egy extra játékot csaptunk a már bemutatott kettő mellé, méghozzá nem is akármilyet. Az eredetileg 1989-es Toki felújított változata idén nyáron jelent meg PC-re, 20 euróba kerül, ráadásul komoly kihívást nyújt az akcióplatformer műfaj szerelmeseinek, miközben kellemes látványával a retró rajongóit is leveszi lábáról. Így ezzel a három teljesen különböző játékkal kívánunk nagyon boldog karácsonyt minden kedves olvasónknak, és bízunk benne, hogy mind a cikkekért, mind pedig teljes játékainkért megérte velünk tartani.



Jó esetben eredményesen kiiktatod az ellent, majd hazarohansz, átülsz a Mi-8-asodba, és már száguldasz is vissza a fedélzeti bokorugrókkal elfoglalni a kiürített bázist. Ez – és a mellékküldetések folyamatosan érkező sora – biztosítja azt, hogy nem válik unalmassá, ismétlődővé a játék még egy órányi egybemenet után sem. Igaz, ehhez kell a szerintem hangulatos zene, a ritkán látható típusok élethűen lemodellezett felvonultatása és a káromkodó csapattársak okozta számtalan vidám pillanat. Kellemes keveréke ez a „ha akarom, fejlesztgetek, ha akarom, csak csapatok" játékkoncepciónak.

ROARR! THE ADVENTURE OF RAMPAGE REX JURASSIC EDITION

Oké, ez egy olyan játék, aminek tulajdonképpen nincs sok értelme. Azaz mégiscsak van: először hitetlenkedve meredsz a képernyőre, majd rádöbbensz, hogy tényleg azt látod, amit. Mellékhatásként a csajod/pasid mondjuk, nem igazán tekint majd épelméjűnek, amikor hajnali fél kettőkor vihogva rontasz a hálószobába: drágám, frakkot adtam a dinómra. Félre fogja érteni. Tapasztalat.

Na szóval, adva van egy marhára idegesítő, nyolc másodperces, folyamatosan ismétlődő, gitárra alapozott, prüntyögős zene, sok-sok minimálgrafikás pálya, és egy közepesen átgondoltnak látszó, vékonyka storyline. Eddig ez nem sok: aztán nekiállsz válogatni a főhős különböző öltözetei között (a már említett balettszoknyácska mellett frakkot, pandajelmezt, kínai sárkánykülsőt vagy akár sárga tarajos punkgúnyát is felhúzhatsz a szegény, leendő kőolaj-alapanyagra), és már tudod, baj nem lehet.

Bár az irányítás érezhetően konzolra lett kitalálva (a Nintendo Switch volt az alap), kisebb tanulási idővel azért az egér és a billentyűzet kettőse is kézre fog állni – használd bátran a kiosztás újrakonfigurálását, nekem a gyáritól a hajam hullott ki. Érdemes nem feladni, mert szavamra, ez a klasszikus kaiju püfölde, azaz a földre érkező idegen űrlények széthentelésére alapozott játék a legnehezebb napokon is mosolyt csal az arcodra. A fejlesztők nem titkolt módon a Roarr!-ral a régi, a klasszikus Nintendo-platformokon sikert aratott csihi-pihi játékok előtt kívántak tisztelegni.

Aki csurig töltött kitartáskészlettel áll neki a szigetpályák egymás utáni leküzdések, majd a bossok nyakkal vagy farokkal történő, hosszadalmas agyonverésének, az különböző ütéskombókat is felfedezhet és begyakorolhat – bevallom, én a kora kamaszkorom „mortálkombatos" szokásához híven a spontán gombnyomogatásból eredő random kombinációkban hiszek. Szerintem ez az a lazasági szint, amit a feledhetetlen nevű Roarr! The Adventures of Rampage Rex Jurassic Edition kínál.

Most őszintén: te komolyan vennél egy vasszerkezetű markolódaruval keresztezett csápos izét, ami mellesleg robbanó olajoshordókat dobál? De van például óriáshangya is, aminek nemcsak denevérszárnya nőtt, de szerintem egy gigantikus betonkeverő figyel is a hátán... Cserébe időnként tudunk tintaszerű sorozatpacákat köpni vagy lángoló farokkal körbe pörögve repülőteret megsemmisíteni. Mi kell más, mondjuk, egy szomorú, decemberi, sötét, téli, magányos estén?

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani három teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsorokat, az eredmény pedig három Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

VÉGTELENÍTETT ŰRCSATA

INFINITY BATTLESCAPE

ADATOK

KIADÓ **I-NOVAE STUDIOS, LLC** – FEJLESZTŐ **I-NOVAE STUDIOS, LLC** – MŰFAJ **ŰRSZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.09.27.** – ÁR **STEAMEN 35 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 700 FORINT.**

[IRTA **DZSÉJT**] Az Infinity: Battlescape olyan játékok közé próbál felkapaszkodni, mint az EVE Online és az Elite Dangerous, de csupán egy szabadon berepülhető naprendszert és hatalmas űrcsatákat kínál. Ennyi is elég lehet az üdvösséghez? Az Early Access változat kipróbálása után azt mondom, van remény.

Volt idő, amikor a piacon alig-alig akadt űrszimulátor-játék. Most viszont nehéz lenne úgy eldobni egy követ, hogy az ne találjon el valamilyen űrcsatát vagy csillagközi menedzselést kínáló programot. Persze ezt nem panaszképpen mondom, hiszen rajongok a műfajért, így örülök, hogy újra virágkorát éli. Kiemelkedő viszont csak kevés akad, a legtöbb megreked az átlagosság posványában. De az Infinity: Battlescape lehet az egyik kivétel, pedig első blikkre nem tűnik többnek egy mezei lövöldénél.

CÉGÓRIÁSOK BALHÉJA

A játékban két megavállalat harcol az erőforrásokért, ami leginkább űrállomásokban, felszíni bázisokban és gyárakban mérhető. Hogy választott frakciónkat győzelemre vigyük, ezeket kell szépen sorjában megsemmisítenünk. Az a fél győz, amelyik hamarabb fel tudja számolni az ellenség állomásait. Ehhez nem kell mást tennünk, mint misszióról misszióra, vagyis ebben az esetben csatáról csatára haladva győzni.

Az Infinity: Battlescape egyáltalán nem aprózza el ezt a dolgot, akár napokba is beletelhet, mire az egyik frakció megveri a másikat. Ez főleg annak köszönhető, hogy rengeteg csata dúl szerte a naprendszerben, ami tényleg hatalmas és teljesen nyitott – töltőképernyő bámulása nélkül repülhetünk át egyik végéből a másikba, ami bizony időigényes elfoglaltság. Szóval ez nem az a „hopp, játszom pár percet" produkció.

A csillagok között pedig több száz űrhajó cirkál, ezeken belül van más játékos és MI által irányított taliga is. Ha valaki becsatlakozik a szerverre, akkor egy MI irányította hajó kikerül onnan, és vica versa, avagy, ha valaki kilép, a gép átveszi a helyét. A gyakorlatban ez remekül működik, szerencsére a mesterséges intelligencia nem tökkel ütött, így egyik fél sem kerül hátrányba, ha történetesen kevesebb ember csatlakozik.

Említettem az állomásokat és bázisokat. Ezek a létesítmények nem csak céltáblának vannak szétszórva az űrben. Az űrállomásoknál respawnolhatunk, és ezeken javíthatjuk űrhajóinkat, míg a gyárak bizonyos időközönként kreditet biztosítanak a frakció játékosainak. A pénzen pedig új űrhajókat vehetünk, illetve fejleszthetjük a már meglévőket, bár ez a funkció az Early Access változatban jelenleg még nem elérhető.

NEWTON IRGALMATLAN TÖRVÉNYE

Nos, eleddig semmi extrát nem vázoltam fel az Infinity: Battlescape-pel kapcsolatban. Egy olyan játék képét festettem le, amiben nincs más dolgunk, mint csatáról csatára röpködve irtani az ellenséget. Akkor mi olyan fenemód élvezetes benne? Nos, kérem, hát maga az űrcsata!

Ebben a játékban ugyanis nem úgy röpködünk, mint mondjuk az Elite-ben, vagyis az űrhajók nem repülőgépek módjára mozognak – különösen nem a kicsi és fürge interceptorok. Itt érvényesül Newton első törvénye, vagyis minden test megtartja mozgásállapotát egészen addig, amíg valamilyen erőhatás annak megváltoztatására nem kényszeríti. Azaz, ha űrhajónkat felgyorsítjuk, pláne, ha még egy kis boostot is rányomunk, akkor meg sem állunk, amíg meg nem fordítjuk a hajót, és a hajtóművel fékezni nem kezdjük a mozgását. A másik lehetőség pedig az, hogy szimplán lezuhanunk egy bolygóra, de ez a fajta lassítás eléggé ártalmas az egészségre.

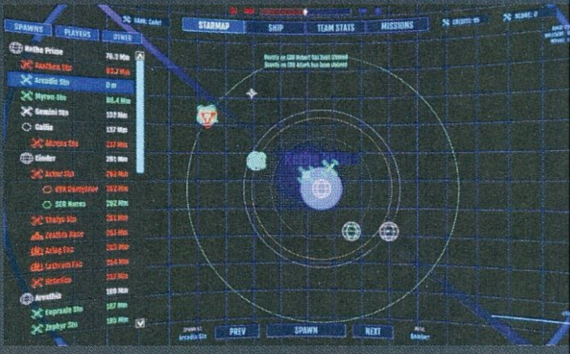
Apropó, bár az űrben remekül működik a rendszer, sajnos a légkörben már megbicsaklik. Hiába lép fel súrlódás, ami lassítja a hajónkat, sőt túl nagy sebességnél szét is robbanhat a gépünk, a fizika mégsem viselkedik természetesen. Űrhajónk a bolygófelszín közelsége ellenére is úgy siklik tova, mintha jégen csúszna.

Mégis igazuk volt azoknak, akik az Iron Sky kapcsán összeesküvést emlegettek... a nácik az űrbe költöztek! Vajon őslényeik is vannak?

EGY ICIPICI CSAPAT

Az Infinity: Battlescape-pel játszva fel sem merült bennem, hogy a mögötte álló I-Novae Studios bizony egy nagyon kicsi csapat. A játék grafikája, mérete és összetettsége alapján én egy 20-40 fős stúdióra gondoltam volna, de valójában mindössze öten dolgoznak a produkción. Ebből ketten programozóként, ketten pedig művészeti oldalról foglalkoznak a korai hozzáférésű alkotással, ráadásul ebből is mindössze ketten – egy programozó és egy művész – dolgoznak a játékon teljes munkaidőben. És ha ez még nem lenne elég a kalapemeléshez, hozzá kell tennem, hogy az Infinity: Battlescape alatt a saját fejlesztésű motorjuk, az I-Novae Engine fut, amit 2004-től 2010-ig az I-Novae Studios társalapítója, Flavien Brebion egymaga fejlesztett.

De szép ez a bolygó, tisztára olyan, mint a Föld. Kapitány, leszállha... leszállhat... mia... mi a frász ez a szakállas krumpli?!



Ezt a kis szépséghibát leszámítva a repülési rendszer rendkívül élvezetes. A newtoni fizikának köszönhetően az irányításhoz komoly gyakorlásra és odafigyelésre van szükségünk, ám ha belejövünk, a lovagi tornákra emlékeztető egymás mellett elszáguldást felváltja egy szabályos űrtánc, hiszen a tehetetlenséget kihasználva egészen elképesztő manővereket lehet kivitelezni. Ennek köszönhetően a csatákban sokkal nagyobb szerepet kap a tehetség és a tapasztalat, mint az, hogy kinek van erősebb fegyvere és strapabíróbb hajója.

A newtoni fizikának hála igazi űrtánc a különböző hajók közti háború, a kis indie fejlesztés pedig emiatt és grafikája okán is figyelmet érdemel.

Emellé jön, hogy hat kategóriában vásárolhatunk hajót. Van itt gyors és jól manőverezhető interceptor, nagy hajók ellen bevethető bombázó, illetve hatalmas hadihajó is – ez utóbbiak egyben afféle mobil újraszületési pontként is működnek. Persze az elején mindenki interceptorral kezd, és csak később vásárolhatunk nagyobb kategóriájú hajókat. Már ha egyáltalán akarunk.

Érdemes tudni, hogy míg a kis gépeket akár pilótafülkéből is irányíthatjuk, a nagyobb jószágokat már csak külső nézetből, és minél nagyobb egy masina, annál komplexebb a kezelése is. Érthető módon, egy romboló nem fog úgy manőverezni, mint egy interceptor, a légkörbe belépve pedig iszonyú lomhává válik, így, ha felszíni csatára adjuk a fejünket, jobb kisebb madarakkal harcba vonulni.

PAZAR LÁTVÁNY, APRÓ BÖKKENŐK

Ha valamit még érdemes kiemelni az Infinity: Battlescape-pel kapcsolatban, akkor az a látvány, ami a maga kategóriájában elképesztő. Az űrhajók részletesek, bár jelenleg sajnos nem túl változatosak, viszonylag kevés hajó van a játékban – ez persze idővel változni fog. Az aszteroidák, bolygó- és holdfelszínek is gyönyörűek, de amin én igazán elámultam, azok a robbanások. Az ember hozzászokik, hogy az indie játékok java nem a grafikájával emelkedik ki a tömegből, de az I-Novae Studios erre is büszke lehet.

Hangok terén viszont már nem ilyen jó a helyzet, a hajóknak még nincs igazán jellegzetes zörejük, és ilyen téren kicsit ingerszegény az űr is. Oké, fura lehet pont a hangot hiányolni az űrben, de azért egy akcióval teli videojáték esetben mégsem árt, ha a hangszóró is dübörög.

A másik, amit fel tudnék hozni a játék ellen, az az, hogy néha frusztrálóan sokat kell repülni A-ból B-be. Hiába van térhajtómű, az csak az elképesztően hosszú utat rövidíti le unalmasan hosszúra. Komolyan, egy alkalommal majdnem negyedórán át repültem, mert mire odaértem egy csatatérre, befejeződött az összetűzés, így fordultam a következőre, ami meg a rendszer másik végében volt. Mindezeken túl akad néhány bug – egy alkalommal egy ellenséges cirkáló úgy repült át a baráti hadihajón, mintha ott sem lett volna –, és a szerver is crash-elt egyszer, de ezek inkább bosszantó apróságok, amiket a fejlesztők igyekeznek sebesen javítani a visszajelzések alapján.

SZÉPEN FEJLŐDIK

Bár az űrcsaták már most piszkosul élvezetesek, azért látszik, hogy az Infinity: Battlescape-nek még van hová fejlődnie. Szerencsére az I-Novae Studios nem rejtegeti a terveit, és fejlesztői nem lustálkodnak. Még év végéig tervezik a hajók fejlesztési lehetőségének megjelenését, illetve szeretnék megvalósítani az elektronikus hadviselést, ami tovább növelheti a csaták élvezeti értékét. Lecserélnék a pajzsrendszert is – ez most lényegében csak annyiból áll, hogy vagy van, vagy nincs pajzsunk, de szeretnék szegmensekre (elülső, oldalsó, hátsó) bontani. Na, meg számíthatunk még néhány új bolygóra, például egy óceáni világra.

Jövőre pedig olyan jóságokat terveznek, mint az orbitális bombázás nukleáris töltetekkel, a mellékküldetések és persze a szóló vagy sandbox mód, ami jelenleg még egyáltalán nem érhető el. Szóval az I-Novae Studios szakijai nem ülnek a babérjaikon, és ahogy a dolgok most állnak, azt kell mondjam, ha egyszer elkészülnek az Infinity: Battlescape-pel, s sikerül mindent beleszuszakolniuk, amit terveznek, akkor egy újabb remek űrszimulátort kapunk a pénzünkért, amit már most érdemes kipróbálni, ha szereted ezt a műfajt.

JÁTÉKFEJLESZTÉS A HAVEROKKAL

THE ENDLESS MISSION

ADATOK

KIADÓ **E-LINE MEDIA** – FEJLESZTŐ **E-LINE MEDIA** – MŰFAJ **SANDBOX** – MEGJELENÉS **2019.11.14.** – ÁR **STEAMEN 12,5 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4 200 FORINT.**

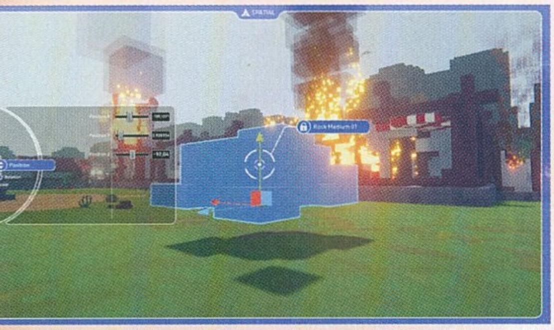
[ÍRTA **STEELSAINT**]

Mennyi manapság a jutányos ár egy játékért? Hatvan euró? Esetleg harminc? A The Endless Mission fejlesztői ennél jóval kedvezőbb ajánlattal álltak elő, hiszen alkotásuk nevéhez méltóan végtelen szórakozást ígér alig pár euróért. De vajon ebből mennyi az igazság és mennyi a marketing?

Napjainkban igazán nincs hiány ambiciózus korai hozzáférésű címekből. Elég csak szétnézni a Steam kínálatában, és már el is árasztottak minket a fejlesztők vadabbnál vadabb ígéretei. Az E-Line Media munkatársai most viszont mindenkire rálicitáltak, hiszen a The Endless Mission című játékuk nevéhez hűen egy soha véget nem érő kalandot kínál, legalábbis papíron. A hangzatos ígéret mögött pedig egy közösségorientált sandbox játék húzódik meg, melynek a segítségével bárki felcsaphat játékfejlesztőnek, hogy aztán munkáját a többi felhasználó kipróbálhassa, majd ha szeretné, a saját szája íze szerint módosíthassa. Jól hangzik, az tuti, mi pedig megnéztük, hogy hol tart jelenleg a fejlesztés, és mi várható az E-Line Media csapatától a közeljövőben.

JÁTÉK A JÁTÉKBAN

Ahhoz képest, hogy bevallottan egy olyan sandbox programnak készül, ahol a hangsúly a közönség által kreált játékokon van, a The Endless Mission meglepően kidolgozott történettel rendelkezik, sőt még egy amolyan kampányféleséget is kapott. A sztori szerint egy névtelen személyt alakíthatunk, aki egy mesterséges intelligencia társaságában bolyong a virtuális valóságban, egész pontosan egy különös, Terminálnak nevezett struktúrában, feladatunk pedig nem kevesebb, mint hogy utánajárjunk egy rejtélyes adatszivárgásnak, mely mögött természetesen sokkal több minden lapul, mint elsőre gondolnánk.



Ráadásul a kampány egyben tutorialként is funkcionál, bemutatva a The Endless Mission eszközeit és azok használatát. A legtöbb pálya teljesítéséhez elengedhetetlen annak meghekkelése avagy szerkesztése, így ahogy haladunk előre a sztoriban, úgy tanulunk meg mindent, ami ahhoz kell, hogy utána saját játékokat is készíthessünk az E-Line Media alkotásával. Az pedig külön tetszetős, ahogy a fejlesztők a különféle szerkesztési opciókat beemelték a játékmechanikák közé: az egyik platformer-jellegű szakaszon például csak úgy tudunk továbbjutni, hogy az egyes akadályokat átskálázzuk megfelelő méretűre, máskor pedig harc gyanánt a ránk rontó NPC-k életét kell nullára állítani a szerkesztőben. Ráadásul a játék bír egyfajta nagyon kellemes, nem túlságosan tolakodó humorral is, legalábbis én jót derültem rajta, mikor például az RTS-ekből ismert munkások látását úgy javíthattam meg, hogy beállítottam, milyen távolról érzékeljék az erőforrást szimbolizáló ásványokat.

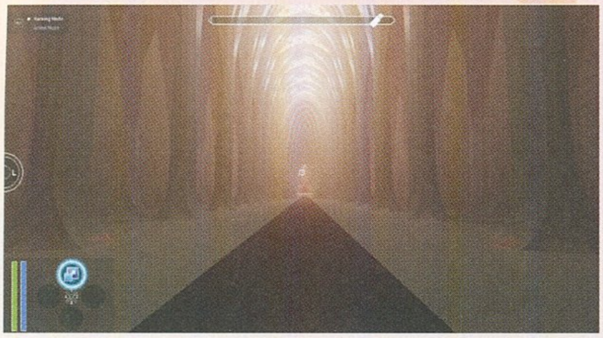
VILÁGNAGY STRAND

Azonban legyen bármilyen jópofa vagy ötletes a kampány, valljuk be, a The Endless Mission fő vonzerejét nem ez, hanem a végtelen szórakozást ígérő sandbox játékmód adja. A program központi terének számító Terminálba belépve kétfajta játék közül választhatunk: a Hall of Genres a fejlesztők által készített címeket gyűjti össze, lényegében a különféle zsánerekben rejlő potenciált bemutatva, míg a Hall of Celebration a közösség legújabb és legjobb alkotásai közül szemezget. Persze nem kell megelégednünk ezzel az erősen szűrt felhozatallal, ha szeretnénk, a játékosok összes címe közül is könnyűszerrel válogathatunk. A rövid leírásuk alapján szimpatikus projekteket le is tölthetjük és ki is próbálhatjuk, ha pedig valami nem tetszik bennük, pár kattintással a saját képünkre alakíthatjuk őket.

Elvileg ennek kéne lenni a The Endless Mission fénypontjának, azonban nem árt, ha mérsékelt elvárásokkal ülünk neki a közösség által készített projektek átnyálazásának. Egyrészt nincs is belőlük túl sok (azért reméljük, hogy ahogy nő a játékosszám, ez változni fog), másrészt pedig a meglévő játékok minősége sem túl acélos. Persze akad egy-két kifejezetten igényes munka is a felhozatalban (az én kedvencem egy oldalnézetes platformer, ami hiába épül fel ugyanazokból az elemekből, mint az oktatómód első pályája, mégis valami hihetetlen profin lett összerakva), azonban a többi játék nagyon fapados érzést kelt. Arról nem is beszélve, hogy jelenleg a szerkesztő eszközkészlete is igencsak korlátozottnak mondható, így lényegében a fejlesztők által a Hall of

Játékfejlesztés mondanivalóval

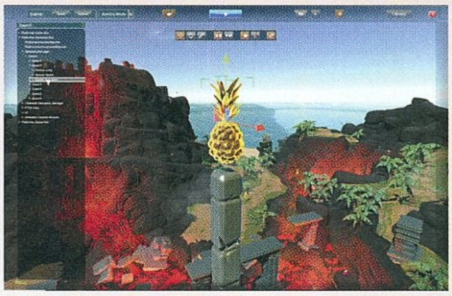
A The Endless Mission mögött álló E-Line Mediának korántsem a játékfejlesztésre fókuszáló sandbox program az első egzotikusabb ötlete, sőt, épp ellenkezőleg. A stúdió gyakorlatilag megalakulása óta a szokatlan, érdekes nézőpontokat keresi, legfőbb küldetésüknek pedig azt tekintik, hogy alkotásaikon keresztül kicsit jobban megismertessék a játékosokat a világ működésével. Projektjeik között épp ezért olyan címeket találunk, mint a készülő búvárkodós, a Beyond Blue, a már megjelent Never Alone, mely az alaszkai őslakosok mondáit és hitvilágát mutatja be az érdeklődőknek, vagy az Our City, mely egy olyan közösségi médiás városépítő app, ahol az előrehaladásunkat nem mikrotranzakciók, hanem a valódi világban végzett közösségi munka segítségével gyorsíthatjuk fel.



Nézzétek, sorban állnak az emberek egy jó RTS-ért! Viszont elég nagy bent az üresség, úgyhogy kénytelen leszek én elkészíteni.

Genresben egyszer már bemutatott játékokat kapjuk meg újramelegítve, esetleg némi csavarral a pálya kialakításában vagy a játékmenetben.

Ha pedig nagyon kreatívnak érezzük magunkat, akár mi magunk is felcsaphatunk játékfejlesztőnek, hogy aztán alkotásainkat megosszuk a nagyvilággal. A kezelőfelületet itt kicsit szokni kell ugyan (nekem legalábbis elsőre nem igazán állt kézre, de lehet, bennem van a hiba), azonban ha egyszer belelendülünk a dologba, nincs is jobb móka, mint a változatosabbnál változatosabb projektek kreálása. A The Endless Mission eszköztára sajnos jelenleg elég korlátozottnak érződik, de ha a fejlesztők némi időt és energiát fordítanak a bővítésére, akkor egy kifejezetten kellemes aspektusává válhat a játéknak.



NINCS EHHEZ MÉG KICSIT KORÁN?

A The Endless Mission sokat vállal tehát, de az ígéreteihez a legtöbb esetben fel is tud

A The Endless Mission jelenleg kizárólag egyedül játszható, hamarosan azonban érkezik a multiplayer, ahol közös projekteket is készíthetünk.

nőni. Mégis, nem lehet nyugodt szívvel ajánlani mindenkinek, hiszen az összképen még sajnos eléggé érződik a korai hozzáférés. Maguk a játékok általában gond nélkül működnek, amennyiben sikerül elindítanunk őket, a Terminállal azonban már annál több gond akad. Simán előfordulhat például, hogy az egyes gombok egymásra csúsznak a menükben, ahogy az sem ritka jelenség, hogy hiába kattintunk rá valamire, azt egyszerűen nem érzékeli a gép. A hibák sajnos a kampány során is visszatérő cimboráink lesznek majd. Leginkább a küldetésekkel akadnak problémák, a program ugyanis sokszor nem hiszi el, hogy egy feladatot már teljesítettünk, így újra és újra visszaküld ugyanarra a helyszínre, ami igencsak frusztrálóvá válhat már rövidtávon is. Mindezt megkoronázandó a játék hajlamos néha kifagyni is, így érdemes gyakori újraindításra és némi szentségelésre felkészülni, ha úgy döntünk, támogatjuk a fejlesztést és belevágunk ebbe a küldetésbe.

ELŐRE A VÉGTELENBE, DE MEDDIG?

Az alkotók azonban a jelek szerint kész tervekkel estek neki a korai hozzáférésnek, és folyamatosan támogatni is szeretnék alkotásukat.

Íme kedvenc művem, egy meditálós cucc, ahol a fák árnyékában relaxálhatunk, ha felhúztuk magunkat a többiek gagyi játékain.

A menetrend szerint például még idén kapunk egy harmadik zsánert a Hall of Genresbe, ez lesz a kart versenyzés, jövő februárban pedig érkezik a multiplayer is a The Endless Missionhöz, ami lehetővé teszi, hogy barátainkkal együtt vagy épp egymás ellen játsszunk, de innentől kezdve akár közös projektekbe is belekezdhetünk.

A multiplayer megérkezésével lezárul a korai hozzáférés első szakasza, és kezdetét veszi a második, ami már nem igazán vezet be újdonságokat, inkább a meglévő funkciók tökéletesítésére fókuszál. A készítők ígérete szerint például 2020 áprilisáig véglegesítik majd a játékszerkesztőt, kibővítve több opcióval és zsánerrel, 2020 júniusára pedig különféle kihívások is bekerülnek majd a játékba, hogy ilyesmivel is el tudjuk ütni az időt, ha épp nem találunk semmi érdekeset a közösség projektjei között. Végezetül a megjelenést 2021 januárjára ígéri az E-Line Media csapata, és reméljük, tudják is tartani magukat ehhez az ütemtervhez.

ÉLETED LEGJOBBAN ELKÖLTÖTT 12,5 EURÓJA?

Mindent összevetve a The Endless Mission eddig egy kifejezetten ígéretes és érdekes programnak mondható, mely azonban jelenleg sajnos technikai és tartalmi szempontból egyaránt eléggé gyerekcipőben jár. Mindenesetre a bugok és a kezdetleges szerkesztő mellett is érdemes lehet figyelemmel kísérni a jövőben, mert ha a fejlesztők kellő időt és energiát fordítanak rá, végül egy igencsak egyedi és majdnem végtelen szórakozást ígérő címet tehetnek le az asztalra.

HALÁLOS PIKNIK

CHERNOBYLITE

ADATOK

KIADÓ **THE FARM 51** – FEJLESZTŐ **THE FARM 51** – MŰFAJ **TÚLÉLŐHORROR** – MEGJELENÉS **2019.10.16.** – ÁR **A STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8400 FORINT**

[ÍRTA **WILSON**] **Egy sikeres Kickstarter-kampányt követően rekordidő alatt jelent meg korai hozzáférésben a Get Even készítőinek legújabb játéka, amely a horror témától nem, a kötött játékmenettől viszont el tud szabadulni, és olyan helyre kalauzol, ahová nem sokan mennének szívesen.**

Amíg továbbra is arra várunk, hogy kiderüljön, tényleg lesz-e bármi a fejlesztői pokolból kilábalni képtelen, hivatalosan 2010 augusztusában bejelentett és azóta többször is törölt, majd újrakezdett Stalker 2-ből, kénytelenek vagyunk kapni minden alkalmon, amely a Zónába vezet. Valamiért ugyanis nem sikerül sem a hivatalos, sem a lélektani folytatást összehozni, annak ellenére, hogy a recept és a helyszín kész, szimplán csak valakinek át kéne terelnie azt a 21. századba. Olyan ez, mint a Jagged Alliance, amelyből úgy készült vagy egy tucat spinoff, tovább- és utángondolás, hogy egyik sem volt képes minden olyat egy tető alá hozni, ami a most már aggastyánnak számító Jagged Alliance 2-ben szerepelt. Aki viszont azt remélné, hogy a Chernobylite lesz a hősi megmentő, jobb, ha már jó előre elhessegeti ezt a gondolatot.

ERŐMŰ-KALANDOK

A Chernobylite eseményei során viszont nem egy hőst vagy egy emberfeletti képességekkel rendelkező szuperkatonát irányítunk, hanem egy tudóst, Igort, aki harminc évvel ezelőtt pont a csernobili erőműben dolgozott, és a hírhedt incidens idején veszett nyoma feleségének, Tatyanának. Igor azonban nem az a dolgokat könnyen elfelejtő fajta, így három évtized elteltével is hiszi, hogy Tatyana nem szimplán csak a baleset áldozatául esett, hanem egy összeesküvés középpontjába került, ráadásul arról is meg van győződve, hogy még mindig él, csak arra vár, hogy valaki megmentse. Ez a valaki pedig remélhetőleg a férje, azaz te leszel.

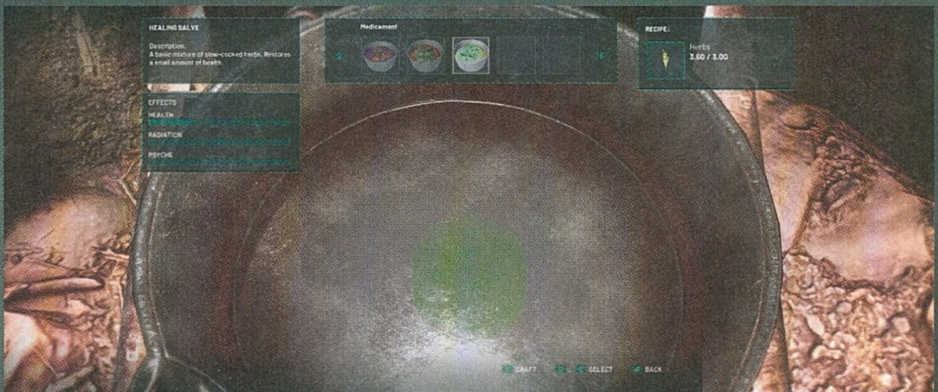
Viszont Igor hiába „csak" egy tudós, van egy olyan ütőkártyája, ami a világon senki másnak sincs: egy manipulátornak hívott eszköz, amely képes kaput nyitni a téridőn át, egy mini-féregjárattal engedve szabad átjárást az alternatív jelenekbe és egyéb helyekre. A manipulátor, bár egyedülálló és páratlan tudományos áttörést hozó technológia, ezen felül kifejezetten éhes is – ezt az éhséget kizárólag egy dolog, a címadó chernobylite tudja kielégíteni, ez ugyanis annak az üzemanyagnak a neve, amely a használatához szükséges. Chernobylite pedig nem meglepő módon csak a Föld egyetlen pontján található meg, az egykori erőmű szebb napokat is látott, a robbanástól megtépázott blokkjában. A történet elején pont itt kezdünk, ám az anyag megszerzése után feltűnik egy portál, azon keresztül pedig egy titokzatos idegen, aki nemcsak gondolkodás nélkül lövi le egyik társunkat, de meglepődik azon is, hogy egyáltalán ott vagyunk – és csak a fene tudja, hogy ennek mi lehet az oka.

Anomáliák, gyilkos lények, fegyveresek... csak egy átlagos nap Pripjatyban, avagy Isten hozott az újabb Stalker-pótlék világában!

NUKLEÁRIS MISZTIKUM

Vagy legalábbis jelenleg nem tudni. A korai hozzáférés mostani állapotában a történet csak egy kis szelete szerepel, az majd csak a távoli jövőben, a végleges változattal válik kerek egésszé, és remélhetőleg alkot egy értelmezhető, logikus egyveleget. És hogy jelenleg mi a Chernobylite? Egyrészt egy tartalmas ízelítő, másrészt műfaját tekintve egy érdekes hibrid. Hivatalosan túlélőhorrornak hívják: a lengyel csapat előző alkotásához, a Get Evenhez hasonlóan ez is egy történetvezérelt, rejtélyes sztori, a játékmenet azonban már nem teljesen illeszthető be egyetlen sémába, ugyanis több helyről is merít.

Ott van például rögtön a felépítés, amely egy központi helyszín, egy rohadásnak indult bunker körül összpontosul. Ez szolgál otthonunkul és bázisunkul, mindig ide térünk vissza és innen megyünk tovább. A bázis szabadon fejleszthető, valahogy úgy, ahogy a Fallout 4-ben és a Fallout 76-ban szereplő építkezés működött. Kapunk egy aprócska, teljesen üres termet, és ide pakolhatunk gépeket, bútorokat, felszereléseket. Ez lehet egy esztergagép, egy



A KORAI HOZZÁFÉRÉS ÜTEMTERVE

A Chernobylite első korai hozzáférésű változata sokkal inkább egy kibővített demó, mint egy nagyobb volumennel rendelkező játék, de ez persze nem baj. Ebből csak a jövőben lesz befejezett, teljes értékű csomag, és már azt is tudjuk, hogy mikor, milyen újdonságok várhatók:

2019. ŐSZ · 2019/2020 TÉL · 2020. TAVASZ · 2020. NYÁR · 2020. ŐSZ · 2020/2021 TÉL

#1 AFTERMATH

- Új fegyver
- Fegyverkusztomizációs rendszer
- Új kraftolható tárgyak és eszközök
- Új lokalizációk

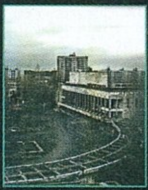
#2 RED FOREST

- Új térkép: Red Forest
- Tároló ládák a bázison
- Free Play játékmód
- Optimalizáció

#3 AN OLD FRIEND

- Új sztoriküldetések
- Új sztorikarakter: Georgiy
- Új fegyverkusztomizációk

#4 A WEB OF LIES



- Új térkép: Pripjaty, Lenin tér
- Új sztoriküldetések
- Tatyana nyomozás: 2. fejezet
- Új sztorikarakter: Olga

#5 BLACK STALKER

- Új sztoriküldetések
- Tatyana nyomozás: 3. fejezet
- Új kraftolható tárgyak és állomások
- Bázisfejlesztés és egyensúlyállítás

#6 THE TRUTH

- Új térkép: Pripjaty Central District
- Új sztoriküldetések
- Új sztorikarakter: Dimitri
- Új ellenfelek
- MI és animációs fejlesztések

#7 THE WOMAN IN THE RED DRESS

- Új sztoriküldetések
- Tatyana nyomozás: zárófejezet
- Játékmenet-mechanika és egyensúly véglegesítés

#8 VÉGLEGES VÁLTOZAT

- Befejező sztoriküldetés: az erőmű

szerszámosláda vagy akár egy zöldséges láda is. Mindegyiknek van valamilyen funkciója (kreálhatunk lőszert, fegyvert, egyéb kiegészítőt), és természetesen az előállításához valamint a működtetéséhez szükséges előfeltétele is. Az építkezéshez értelemszerűen alapanyagra (elektronikai kütyükre, növényre, egyebekre) van szükség, a használatbavételéhez pedig sokszor energia is kell, így erről is gondoskodnunk kell.

Nem jó, de nem is tragikus... legalábbis addig, míg ki nem gyulladunk, vagy éppen fel nem fal minket valami mutáns szörnyeteg.

De hogy ezek honnan szerezhetők be? Természetesen a Zónából, annak is igazából bármely elérhető részéből. A korai hozzáférés során sajnos még csak 1-2 terület érhető el, de mindig mi dönthetünk arról, hogy ki és hova megy. Nem leszünk ugyanis egyedül, jó esetben mindig előkerül egy társ, akinek a sorsáról szabadon dönthetünk. Ő maga is vállalhat missziókat, hozhat nyersanyagot, kirabolhat egy konvojt, vagy hasonló, egyszerűbb dolgokat kísérelhet meg, és a sikerétől függően gazdagodik a raktárunk eszközökkel, étellel és itallal. Enni és inni ugyanis a nap végén nagyon ajánlott: bár lehet koplalni, ez rövidtávon a morál, hosszú távon pedig a még hátralevő élet idejének csökkenéséhez vezethet.

Nem túl egyedi, ráadásul érződik rajta az alacsony költségvetés, de hangulata és a benne rejlő rengeteg veszély miatt már most is érdemes odafigyelni rá.

A piszkos munkát, azaz a nevesített feladatokat viszont muszáj nekünk megcsinálni. Ez lehet egy szerver felkutatása és annak letörlése, egy személy megtalálása, vagy egy újabb nyom utáni hajsza – ettől függetlenül mindig minden ugyanúgy zajlik, azaz bekerülünk az aktuális zónába (felszereléssel vagy anélkül, attól függően, hogy indultunk el), és utána megpróbálunk eljutni az objektívéig. Azért próbálunk, mert ez semmiképp sem nevezhető akciójátéknak, az esetek túlnyomó részében lopakodnunk kell, már csak azért is, mert minden területet fegyveres katonák őriznek, akikkel nem annyira ajánlott ujjat húzni. Rendkívül jól felszereltek, többszörös túlerőben vannak, és bár mesterséges intelligenciájuk jelenleg még nincs (libasorban közlekednek, a tűzharcokban egyhelyben állnak), azért páncél vagy golyóállómellény nélkül pár golyó után mindenképp el fogunk patkolni. Ráadásul az elhagyatott helyszínek – a málladozó épületek, a dohos pincék – mélyén szinte mindig belefuthatunk a másik dimenzióból érkező szörnyekbe, akik bár sokszor vakok és süketek, ha észrevesznek, nem nagyon hagynak békén.

PRIPJATYI KERINGŐ

Ezen ellenfelek és összecsapások sajnos rémesen suták, és nem csak azért, mert a szörnyek borzalmasan néznek ki, hanem mert a tűzharcok maguk sem túl intenzívek. A fegyvereknek nincs ereje, a felszerelésmenedzsment kicsit nehézkes, ha pedig meghalunk, azonnal vége a missziónak, és a cuccainkat ugyan nem bukjuk el, de értékes napot vesztünk. Ha pedig sikerül többször is elhalálozni vagy kifutni az időből (a missziókat 30 perc alatt be kell fejezni, de van egy másodlagos időkorlát is, amely megmondja, még hány játékbeli napig érhető el az adott feladat), akkor visszakerülünk a kampány elejére, amit a történet alternatív idővonalnak hív. Az, hogy nem veszítjük el a nehezen összeszedett dolgokat és a felépített bázisfejlesztéseket, kifejezetten remek dolog, de mivel a küldetések alatt nincs mentés, a gyatra MI és az ehhez csapott egyszerű, de gyenge lopakodás miatt sokszor önhibánkon kívül bukjuk el a küldetést.

De igazából pont emiatt a roguelike-os kockázat vs. nyereség mechanika miatt tud a Chernobylite igazán lebilincselő lenni a legjobb pillanataiban. Elemeire bontva semmi egyediség nincs benne, sztorija és előadásmódja kellően alacsony költségvetésű és plasztikus, de világa megmagyarázhatatlanul vonzó. Ennek persze az oka részben az, hogy Csernobilba csak nagyon kevésszer juthattunk el – leginkább a remekbeszabott Stalker-sorozattal –, és minden alkalomra muszáj ugrani. De persze az is a Chernobylite mellett szól, hogy ha valamit, hát a helyszíneket sikerült fantasztikusan összerakni. Mindegyik aprólékosan kidolgozott, pazarul festő, rémálomszerű környezet, amely az elhagyatottság, az egyre hangosabban berregő Geiger-Müller-számláló és a kiszámíthatatlanság szerelmi háromszögében kel igazán életre. Ez pedig nagy szó a Föld egy olyan sarkában, ahol harminc éve látszólag megállt az élet, de a katasztrófa egy dolgot akkor sem tudott elintézni: a túlélés ösztönét.

HÉ, HAVER, HOL A KOCSIM?

POSTAL 4 No Regerts

ADATOK

KIADÓ **RUNNING WITH SCISSORS** – FEJLESZTŐ **RUNNING WITH SCISSORS** – MŰFAJ **FPS SZATÍRA** – MEGJELENÉS **2019.10.14.** – ÁR **STEAMEN 16,79 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5 600 FORINT.**

[IRTA **ALICEWAKE**] A jelenleg is fejlesztés alatt álló Postal 4: No Regerts ismét annak az agyament brigádnak lesz köszönhető, amely a korábbi részeket, és így a legendássá vált Postal 2-t elkövette. A Postal 3 bukása után a Running with Scissors nem bízza a véletlenre a visszatérést, az alkotók számítanak a játékosok visszajelzéseire.

Van az a közkeletű filozófiai kérdés, hogy hogyan lehet ennyire sértődékeny és szenzibilis egy generáció, mely a South Parkon és a Family Guyon nőtt fel. Ehhez nyugodtan hozzávehetjük a Postal-szériát is, és ezzel a lendülettel tovább bonyolítottuk korunk egyik legnagyobb lételméleti és egzisztenciális kérdését. Máris hihetetlen, hogy a korszak képes gyermekzombik (Days Gone), a K9-es egységek (Rainbow Six Siege) vagy a modern háború valódi természetének megjelenítése (CoD: Modern Warfare) miatt fanyalogni.

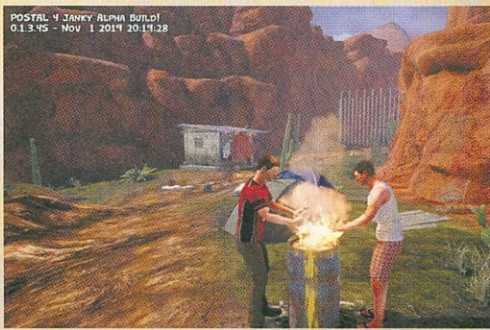
Bazinga! Még én sem fogok komolyan értekezni egy olyan alkotásról, ami a komolytalanság magasiskolája, és mielőtt bárkiben felmerülne, én le tudom írni helyesen a megbánást angolul. Ők nem tudják. Vagyis nem akarják. A Postal nyilvánvalóan egy minden létező határon fűzőig fekáliás bakanccsal átgázoló szatíra, és mint ilyen, szerencsére teljesen vállalhatatlan (LOL, LMFAO, meg mittudoménmi, amivel ilyenkor a művelt polgár manapság kifejezi derültségét!) A Running with Scissors (a fejlesztőcsapat neve is milyen már, facepalm) a kitűnő magyar szinkronnal is játszható, azóta legendává és egy korosztály meghatározó élményévé vált Postal 2 igazi folytatásának szánja a No Regertset, miközben elhatárolódik a kritika és a közönség által is csúfos bukásként elkönyvelt Postal 3-tól. Ahhoz állítólag nem sok közük volt, tehát okkal bízhatunk benne, hogy van fogalmuk a feléjük irányuló elvárások súlyáról. A jelenleg alfa fázisban lévő, de korai hozzáféréssel már elérhető Postal 4-ért jobbára az eredeti fejlesztőcsapat felel, a nyílt early accesst pedig a felhasználói visszajelzéseknek tulajdonított jelentőség indokolja. Az ollóval szaladgálók bíznak a közönség ízlésében (komolyan, alig tudom ezeket vihogás nélkül leírni), nem akarnak csalódást okozni, de természetesen raklapnyi elmeroggyant ötletük és mellékküldetésük van, amit persze nem fognak lelőni a No Regerts végleges megjelenéséig.

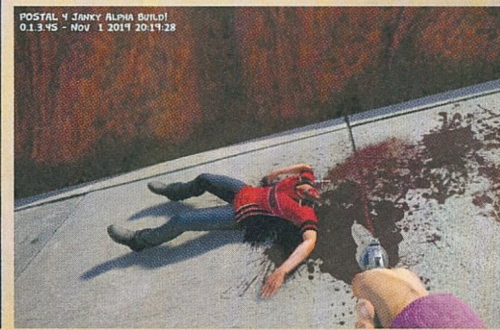
A Postal 3 külső nézetes megjelenítése visszaáll a hagyományos belső nézetes megoldásra, és a játékmenet sem tér el lényegileg a korábbi menetrendtől. Egyelőre hétfő van (a fő küldetés öt nap lesz), Postal Dude-nak és Champnek pedig, miután meglovasították mindenüket, pénzt kell szerezni, hogy új életet kezdjenek Edensinben. Ami Arizónában, tippre valahol Büdösborzasztó és a világ vége környékén lehet. A munkaközvetítőig sem egyszerű feltűnésmentesen eljutni, de a felajánlott állások sem éppen az iratrendezés kategóriájába esnek. A szélsőségek fokozásának kedvéért megpróbáltam az első napot lelkiismeretesen végigcsinálni, de kispolgári attitűddel nyilvánvalóan lehetetlen érvényesülni abban az egyébként nyílt világban, ami az obszcén alpáriság és artikulálatlan otrombaság esszenciája remek humorral, groteszk reflexióként a nem kicsit álságos valóságra. Mondjuk, nőket azért még a Postalban sem erőszakolnak, szemmel láthatóan az agyatlanságnak és az extrém hülyeségnek is van határa... Verni vagy levizelni azért persze lehet, teljesen gender-neutrális a játék.

Obszcén, groteszk és persze végtelenül komolytalan: a Postal 4 minden tekintetben hű magához és a legendás második részhez.

Alapvetően van a Postalnak mélysége és értelme, de egyáltalán nem kell belemenni. A grafika most még irtó béna, a lehetőségek korlátozottak, az online kooperatív játékmód inaktív, de Duke Nukem szinkronhangja már most is szívmelengető, ahogy a hangulat is, amit a Running with Scissorsnak, a már most is mérhetetlen baromságot látva, valószínűleg sikerül maradéktalanul visszahoznia.

Aki azon tűnődik, vajon mennyire megy mélyre az alpáriság bugyraiba a játék, annak elég megnéznie ezt a screenshotot.





NANOTALE
- Typing Chronicles -

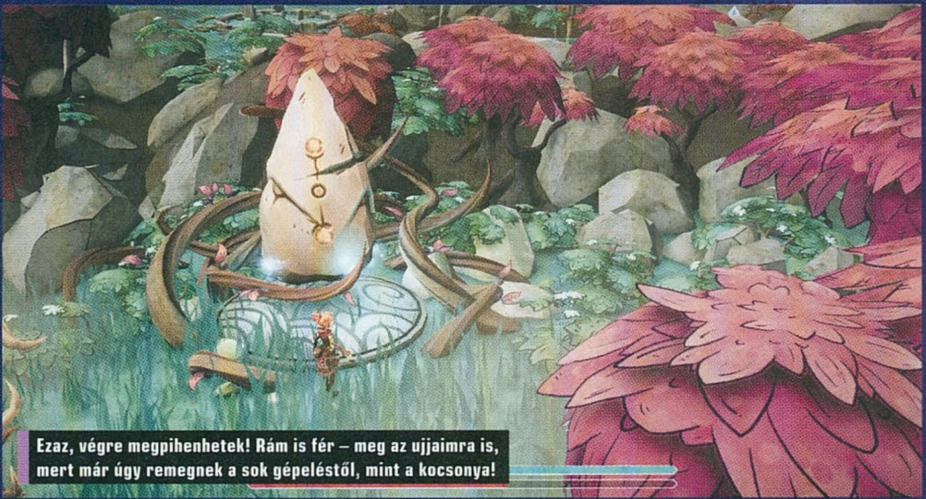
ERA... EAL... EARLY ACCESS

ADATOK

KIADÓ **PLUG IN DIGITAL** – FEJLESZTŐ **FISHING CACTUS** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.23.** – ÁR **STEAMEN 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5 000 FORINT.**

[ÍRTA **DRAG**] **Első pillantásra úgy tűnhet, minden rendben van, az Élet Fája azonban már az utolsó dalát énekli, baljósan jelezve: a világ haldoklik. Nincs mit tenni tehát, útnak indulunk a varázslatos erdőbe, fegyver helyett azonban egy klaviatúrát kell a hónunk alá csapnunk.**

A gépelés, mint játékmechanika, egyáltalán nem újkeletű dolog: a leghíresebb ilyen cím, a House of the Dead alapjaira építkező Typing of the Dead például már ezeréves történet, de ott van a Fishing Cactus 2016-ban megjelent játéka, az Epistory – Typing Chronicles is, melyben szintén klaviatúránk volt a legjobb barátunk. A címegyezés pedig nem véletlen, a belga indie stúdió ugyanis a Typing Chronicles-széria következő darabjával rukkolt elő a Nanotale képében, amely végleges formáját ugyan csak 2020-ra fogja elnyerni, az Early Access-verziónak hála azonban már most is belekóstolhatunk.



Ezaz, végre megpihenhetek! Rám is fér – meg az ujjaimra is, mert már úgy remegnek a sok gépeléstől, mint a kocsonya!

A Nanotale-ben egy kutató, Rosalind bőrébe bújva kell felfedeznünk egy varázslatos, de mégis betegeskedő világot, az út során pedig tényleg nem lesz szükségünk másra, mint a billentyűzetünkre. A WASD-dal (vagy más nekünk szimpatikus kiosztással) közlekedhetünk izometrikus nézetben, minden mást pedig a képernyőn megjelenő szavak begépelésével tehetünk meg, legyen szó a különös növények és állatok megvizsgálásáról, az utunkba kerülő ősi törzs tagjaival történő beszélgetésről, meg persze magáról a harcról is.

Utóbbi egyértelműen a legizgalmasabb része a Nanotale-nek, a kezdeti egyszerű, egy-két lassú ellenfelet ránk hajító csaták helyét ugyanis hamar átveszik az összetettebb küzdelmek, ahol akár egy tucat ellenfelet is képes a játék a képernyőre küldeni. Az ilyen szituációkban nyilván óriási segítség, ha gyorsan és vakon is tudunk gépelni, ugyanakkor a Nanotale nem pusztán a gépírói skillekre épít, más készségeinket is bevethetjük a siker érdekében. A tűzzel és a vízzel való játszadozás például már a felfedezésnek is fontos eleme, de a harcoknál különösen felértékelődik, hiszen egy robbanó ellenfél kiiktatásával a körülötte lévőket is elintézhetjük, míg a hátán vizet cipelő szörnyeteg megölésekor megöntözhetjük a kiszáradt növényzetet, a magas fűben pedig a támadók is lassabban tudnak haladni. Nemcsak a gyorsaságra építhetünk tehát, hanem a helyezkedésre és az időzítésre is – arról nem is beszélve, hogy varázsolni is tudunk, eltaszítva vagy épp ellenkezőleg, közelebb rántva ezzel az ellenfeleket.

A Nanotale-ben szerencsére nem csak a villámgyors gépeléssel lehet boldogulni, hiszen a taktikázás is szerephez jut az összecsapásoknál.

HÁT EZ TÉNYLEG KORAI...

A nagyjából 3-4 órányi játékidőt kínáló korai hozzáférésű verzió egyébként nem túlságosan sokrétű, a harcok legalábbis egyelőre elég kevés fajta ellenféllel operálnak, a világ pedig hiába hangulatos, néha kicsit üresnek hat. Akadnak persze felfedeznivalók, amikért tapasztalati pont jár, a szintlépések során pedig új képességekre és segítségekre tehetünk szert, így valamennyi újdonság azért mindig belép a képbe. Ennél nagyobb probléma azonban, hogy a Nanotale egyelőre borzasztóan kezdetleges stádiumban van – még az Early Access plecsnit figyelembe véve is. Jól mutatja ezt, hogy a fejlesztőknek bele kellett patchelniük egy „respawn" gombot a korai hozzáférésű verzió menüjébe, amely visszatesz a legutóbbi checkpointhoz, mivel sajnos nagyon gyakori, hogy beragadunk valamibe, nem indul be egy szekvencia vagy egy párbeszéd – röviden végzetesen megakadunk. Emiatt a végigjátszás is igen rapszodikus, ami – mondani sem kell – eléggé rányomja a bélyegét az élményre.

Koncepcióját és hangulatát nézve a Nanotale-ben benne van potenciál, és előző játékukkal már a fejlesztők is bizonyították, hogy tudnak maradandót/szerethetőt alkotni. Itt azonban úgy érzem, kicsit korán engedték rá a játékosokat a félkész projektre – komoly munkaórák kellenek még ahhoz, hogy ebből egy élvezetes akció-kaland legyen.

Búcsúzik a nyomtatott PC Guru

[ÍRTA BÖJTI] 2019. november 20-án volt az a nap, mikor bejelentettük a szomorú hírt, majd a legnagyobb portálok is megemlékeztek arról, hogy a PC Guru magazin immár 27 év után befejezi nyomtatott formátumú pályafutását. Ennek az alkalomnak nem akartam mindössze egy fél előszóra elegendő helyet szentelni, inkább a teljes csapatot felkértem, hogy együtt, közösen búcsúzzunk.

Hogy mi a PC Guru magazin? Számomra nem kizárólag egy szimpla magazin, hanem a játékimádat és számítógépek szeretete karakterekbe, hasábokba és oldalakra öntve. Nem csak egy cím, hanem több korszakon átívelő rajongói történet, amit egyszer megalkottak, majd sikerre vittek, akár meg is mentettek. Éppen ezért nehéz tőle búcsúzni, legalábbis megszokott formájában. A csapattal mind imádtuk, mind szeretettel és odafigyeléssel dédelgettük, a legvégsőkig kitartottunk mellette, hiszen már tíz éve gyűltek a sötét fellegek, a nyomtatott sajtót már azóta rendszeresen temetik, de amíg lehetett, friss vért pumpáltunk ereibe, hogy megmaradjon olyannak, amilyen volt. Új rovatokkal, kisebb-nagyobb átalakításokkal, lelkes és még hivatásuk elején lévő írókkal, akik fiatalos lendülettel adtak újabb plusz löketet, miközben mi teljes odaadással próbáltuk a lehetőségekhez képest a legjobbat kihozni. És bizony sikerült is. Amerikából, Európa különböző régióiból rendre megemlítettek minket a kisebb-nagyobb kiadók és fejlesztők, örömmel mutatták kipostázott lapunkat, amiben saját alkotásuk szerepelt. A PC Guruban szerepelni presztízs volt. A címlapra felkerülni pedig különösen. Nem véletlen, hogy legelőször mi hozhattuk le a hivatalos artworköt a régóta és tömegek által várt Dying Light 2-ről. Nem véletlen, hogy rengeteg esetben hetekkel korábban megkaptunk játékokat, hogy azok időben bekerülhessenek a magazinba. A figyelemmel és ezzel a kiemelt szereppel pedig nem visszaéltünk, hanem igyekeztünk meghálálni az odafigyelést – legyen szó indie-ről vagy nagyobb, AAA-s címről. Igen, nekem a független játékfejlesztés eleve szívügyem, de amikor a PC Guruhoz kerültem, akkor is ez volt a követendő példa, wilson is ezen felfogás mentén kormányozta a lapot. Hogy később néhány évig ez változott, az sem okozott gondot, hiszen

Extra közösségi kérdés egy búcsúszó erejéig mindenkinek:

Mindenkinek megvan a saját története a nyomtatott PC Guruval kapcsolatban. Neked hogy szól? Mi a legelső emléked, mit jelentett írni az oldalaira?

AliceWake

Mellbevágó értesülés volt a PC Guru online-exkluzív átalakulása, ami nyilván nem jó, de azért persze nem is tragikus. Annyiban mégis végtelenül elszomorító, hogy huszonhét évnyi, tulajdonképpen tradíciót kell elengedni mind a szerkesztőknek, mind az olvasóknak. A magam részéről kivételesen megtisztelőnek érzem, hogy kicsit több mint egy évig még részese lehettem annak, ami jövőre már történelem lesz. Méghozzá írott.

AstroDave

2008 nyarán jelent meg az első cikkem a Guru oldalán olvasói pályázat keretében a Haegemonia című játékról. Attól kezdve havi rendszerességgel küldtem a pályázatokat]{redenc mesternek, idővel pedig a nyomtatott változatban találtam magam. Remek időszak volt az elmúlt tíz év, számos jó (és kevésbé jó) játékról írhattam, valamint az interjúkat is élveztem a számomra meghatározó emberekkel. A Guru velem volt!

bodak

Gyerekkoromtól dédelgetett álmom volt, hogy egy számítógépes játékokkal foglalkozó magazinban jelenjen meg írásom, de sok év telt el, mire rávettem magam, hogy lépjek is. Pályáztam a Guru programjába, és madarat lehetett velem fogatni, mikor jött a levél, hogy „figyi, nem vagy túl béna, dolgoznál nekünk?" Sosem felejtem el ezeket az éveket, remélem, egyszer még visszatérnek. Addig is maradjatok velünk online!

Britpopper

Alig 11 éves lehettem, mikor az első PC Guru hozzám került, és emlékszem, mekkora lelkesedéssel olvastam át többször minden cikket, mekkora áhítattal csodáltam a benne lévő képeket. A mai napig jó érzés előkapni régebbi számokat a szekrényből, és egy jót nosztalgiázni velük, hiszen meghatározó pontjai voltak az életemnek. Írni a Guruba pedig a legjelentőségteljesebb mérföldkő volt, amit valaha elértem.

Bullseye

A Gurut az első számával kezdtem venni, és évekig egy kiadónál dolgoztam a csapattal, csak éppen egy másik lapnál. Oda több száz cikket írtam és szerkesztettem már, mire 2014-ben wilson felvetette, hogy amennyit World of Tanksezek, írhatnék hasonló MMO-król. Örültem, hogy végre cikkem lesz a Guruban, de legalább ennyire féltem is az imposztor-szindróma miatt – ami még 50 cikk után sem múlt el teljesen.

Charlie

21. század ide vagy oda, én még mindig inkább a papír alapú olvasnivalók híve vagyok, így a nyomtatott PC Guru búcsúztatása legalább olyan fájó számomra, mint egy családtag elvesztése. Egy nagybácsié, aki minden hónapban kicsípve magát újabb izgalmas történetekkel állt elő fantasztikus hallgatóságának, egy remek közösségnek, Nektek, az olvasóknak. Remélem online is megtiszteltek majd a figyelmetekkel.

drag

Bár viszonylag régóta benne vagyok már a hazai gamer sajtó világában, nagyon sokáig nem volt lehetőségem arra, hogy szó szerint is papírra vethessem az ökörségeimet. Ez a lehetőség végül idén jött el számomra a PC Guru által, amiért nem tudok eléggé hálás lenni, és nagyon sajnálom, hogy végül ilyen hamar véget ért ez a történet. Pontosabban csak egy fejezet, hiszen a PC Guru egyáltalán nem szűnik meg, csak átalakul.

Dzséjt

A PC Gurut egy barátomtól kölcsönkérve ismertem meg 1998-ban. Alig egy évvel később Győrben, a vasútállomási újságosnál megvettem az első Gurumat, és annyira megtetszett, hogy nem csak gyűjteni kezdtem, de elhatároztam: egyszer én is írni fogok a magazinba. 2012-ben eme álom megvalósult, először a PGO-n kezdtem cikkezni és hírezni, hála Chochónak, majd később az újságba is elkezdhettem írni.

Gebbbe

A Guru számomra a gyerekkorom egyik meghatározó eleme volt. Mindig is félistenként tiszteltem azokat, akik a cikkeket írták. Az utazásokra is úgy lehetett rávenni, ha az aktuális lapszámot megkapom. Soha nem gondoltam, hogy egyszer a másik oldalon kötök ki, de a Wreckfest összehozott Chochóval, aki wilsonnal karöltve meggyőzött arról, hogy nekem itt a helyem. Mindent köszönök, csodás 4 és fél év volt!

mcmacko

Első emlékem bő 25 évvel korábbról származik; a Doom 2 előzetesét nézegetem nyálcsorgatva a Guru hasábjain. A Guru különbözött a többi laptól, és szinte minden generációban vásároltam az újságot. Íróként a wilson-érában érkeztem, kereken öt éve. Sok jó ismerőst, és a nyomtatott magazin kézzel fogható báját hozta el számomra a Guruba történő publikálás. Az örökérvényű mondat itt is érvényes: „A jövő pulzál!"

Midnite

Olyan régóta része a PC Guru a világomnak, hogy túl sok emlék és élmény kötődik hozzá, boldogság és bánat egyaránt, képtelenség kiemelni egyet. De persze ez most nem a vég! Az elmúlt 9 évben minden szempontból megváltozott az életem, a Guru mégis biztos pont maradt benne, és nem félek, hogy ez pont most változna meg. Az igények és platformok idővel átalakulnak, de a játékok mindig itt maradnak – ahogy mi is.

Peti, a dizájner

Réges régen vettem a Gurut, de csak a CD tartalma miatt, hogy mik lehetnek rajta? Az összes játékot telepítettem, kipróbáltam, és jól össze is omlott a rendszer. Aztán Zoli, a tulaj szólt, hogy mi lenne, ha jönnék, és jöttem. 4 főszerkesztő, pár alvás nélküli éjszaka. Egyszer pedig majd kiszámolom, hány oldal betördelése és szerkesztése van mögöttem. De most irány a ledes kijelzők világa. www.led.co.hu

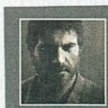
megszülethetett a Radar alatt, és bekerültek a képbe az Early Access előzetesek. Mert amikor becsukódik egy ajtó, valahol kinyílik egy másik.

Nem akarunk mutogatni semerre, részben talán mi is hibásak vagyunk, hiszen az utóbbi tíz évben fokozatosan kellett volna emelni az árát (ami állandósult, hiába nőtt minden költség), de tény, hogy ma Magyarországon, a mindenféle teherrel, sarccal, extra költséggel szinte ellehetetlenítik a nyomtatott sajtót, amelynek eleve nyomdaköltséggel és komoly fenntartási díjjal kell számolnia. Ennyi elég is talán ahhoz, hogy megértsétek, sajnos nem járható út az eddigi. Próbálkoztunk az oldalszámcsökkentéssel is, de az is csak minimális tűzoltásra volt jó. Sajnáljuk, mindnyájunk nevében mondhatom, hogy a szívünk szakad meg, és természetesen nagyon-nagyon hálásak vagyunk mindenkinek, aki kitartott mellettünk, így kiemelten előfizetőinknek és állandó olvasóinknak is a rengeteg bizalomért és támogatásért!

A továbbiakról? Előfizetőinkkel fel fogjuk venni a kapcsolatot, e-mailben értesítjük őket az előfizetések lezárásáról, emellett átcsoportosítva erőforrásainkat a kemény mag és a belsős csapat mindenképpen marad, hogy online felületünkön (www.pcguru.hu) juttassuk el hozzátok azon gondolatainkat, amik miatt esélyesen megszerettétek a lapot. Ahogy írtam is, mikor becsukódik egy ajtó, valahol kinyílik egy másik. Így van ez rendjén. A jövő pedig mindenképpen az internethez köthető. Bár szomorúnak tartom, milyen igyekezettel engedjük, sőt töröljük el a múltunkat, melyet évezredeken át a fizikai formátumok, alkotások határoztak meg, legyen szó a történelmünkről vagy történetünkről, kódexekről vagy falfirkákról. Mert ha egyszer a szerverek leállnak, nem marad semmink, ami kézzel fogható. De ez már legyen más problémája.

Még egy pár szót engedjetek meg, mielőtt a többiek szólnának emlékeikről és érzelmeikről. Mindnyájunknak nehéz ez a pillanat, hiszen a PC Guru családtag volt, része életünknek. Nekem már öt éve, miközben időnként korábban is találkoztam vele, kezdve a legelső számokkal, mikor a mai technológiáról még nem is mertünk álmodni. Bár 2015-től kimondottan szorossá vált a kapcsolatunk, kicsivel több mint egy éve lett igazán az, onnantól, hogy szinte minden nap a Guruval keltem és feküdtem. Próbáltam fejleszteni, nem egy szinten maradni, új dolgokat kipróbálni, exkluzív tartalmakat bemutatni. Ilyenkor pedig nehéz a búcsú, főleg, ha valaki annyira a print rabja, mint én. És bizony fáj, hogy ezt a pár évet már nem sikerült kihúzni, hogy a harmadik X-et még együtt ünnepeljük, hogy én fújhassam el a gyertyát. További harmincat kívánva. De ilyen az élet, ember tervez…

Tudom, most mindenkinek kell egy kis idő, hogy feldolgozza mindezt – nekem/nekünk is kellett –, de a legfontosabb az, hogy egyszerűen látni kell, mikor muszáj a fékre lépni, mikor kell váltani, hogy a kornak és elvárásoknak megfelelően haladhassunk tovább. A PC Guru nem szűnik meg, hanem átalakul! Veletek maradunk, és bízunk benne, hogy még többen lesztek. De ilyen csodás 27 év után… a számomra rengeteg szép pillanatot hozott elmúlt 5 év után nehéz bármi mást mondani. Kövessetek minket a honlapon, a Facebook oldalunkon, YouTube-on és Twitteren!
És természetesen a Guru legyen veletek!



Pozandr

Az elmúlt 2 évtized alatt a PC Guru az életem részévé vált, először olvasóként, majd az online, végül a print stáb tagjaként. Első írásom egy hardverteszt volt, majd belekóstoltam mindenbe: az előzetes-, az early access- és a tesztírásba, ezeket gyönyörű pillanatokként éltem meg. Örülök, hogy több mint három éven át írhattam a magazinba, melynek elvesztésével úgy érzem, hogy lényem egy darabja is elveszett.

Siklara

13 éves koromtól egyetem végéig olvastam a PC Gurut, aztán ahogy a munkába állást követően néha háttérbe szorult a játékszenvedély, meg-megszakadt a kapcsolatom a magazinnal is, de sosem tűnt el az életemből. Gyerekkori álmom valósult meg azzal, hogy az utóbbi pár évben cikkíróként előzetesekkel, tesztekkel és interjúkkal én is hozzájárulhattam sok számhoz. Köszönök mindent, most pedig irány a jövő!

SteelSaint

Számomra az egyik legmeghatározóbb élmény az volt, mikor megkaptam életem első tesztkódját a Sea of Thieveshez. Bár már beszéltünk róla, hogy arról én írok majd, igazán csak a kód megérkezésével tudatosult bennem, hogy basszus, a regényem után másodjára is meg fog jelenni egy írásom nyomtatásban. Ez a boldogság pedig később is megmaradt, így a kedvenc cikkírói tevékenységem a kódra várás lett.

Stinger

Hasonló emlékeim vannak arról az időszakról, amikor Balogh Zsolték az 576 alól húzták ki a lepedőt. Egyrészt sajnálom, a Guru volt az egyetlen jó gamermagazin már jó ideje, másfelől elég közeli bizonyítékom van arra, hogy a print után is van élet. Szóval respekt a munkáért, és hogy hosszú idő után újra visszatérhettem a Guruhoz – amennyire lehetőségem engedi, továbbra is szívesen hozzájárulok az online lét sikereihez.

Tenebra

A kilencvenes évek végén kaptam meg az első PC Gurumat. Azonnal megigézett a nyomtatott lap illata, meg irtó sok, számomra érdekes játékról volt szó a magazinban, és a CD melléklet is aranyat ért akkoriban, a betárcsázós netek korában, amikor luxus volt demókat letölteni és előzeteseket nézni. Passziómmá vált az olvasás, majd 2015-től az írás is. Sajnálom, hogy ez ebben a formában nem folytatódhat tovább.

Tika

A legelső Gurus emlékem elég fura volt, én ugyanis a 2002. évi „nagy októberi forradalom" idején (Mocsyék kiválása), a Bear fémjelezte PC Games oldaláról léptem be a történetbe, tehát ugyanazzal a stábbal, csak hirtelen már két újságban jelentek meg a cikkeim, és eközben örömóda helyett egy amolyan a nép mindjárt megostromolja a Téli palotát hangulat lengte be az egészet. Persze óriási megtiszteltetés volt!

Trau

Bevallom, én még a „másik csapatban", a PC-X-nél kezdtem, nagyjából 1995 végén, s Chocho személyében hosszú évek kihagyását követően talált rám a Guru szelleme valamikor 2015 végén. A „rendes" újságírói állásom mellett ez egy igazi szerelemprojekt, és az is marad: hiányoznának már az éjszakai teszteléseik során kapott heveny agyvérzések, a fogak alatt elmormogott (a kedvesem fel ne ébredjen) anyázások…

wilson

Életem egyik legmeghatározóbb pillanata volt annak idején a PC Guru-hoz csatlakozni: az, ami addig hobbi, iskola melletti „mellékállás" volt, egyszer csak igazi karrierré változott. Megszámlálhatatlanul sok emlékem fűződik a magazinhoz: a nyáron kazánként is funkcionáló régi iroda, az éjszakába nyúló lapzárták, a rendezvények, a számtalan kolléga. Hatalmas űrt hagy maga után a lap, leginkább a szívemben.

Zoli, a tulajdonos

101 lapszám. Ennyi volt, ami a kiadónk gondozásában látott napvilágot! 7 és fél évvel ezelőtt, a PC Guru megvásárlásakor a nyomtatott magazinnak 5-10 év fennmaradást jósoltam. Sajnálom, hogy igazam lett az időintervallum terén. A PCG oldal pedig idén volt 20 éves, és tudom, hogy az online világban tovább tudjuk vinni a Guru szellemiségét. Köszönöm minden olvasónak, szerkesztőnek és újságírónak ezt a 101 lapszámot! A Guru legyen veletek!

Zoo_Lee

Az első PC Gurumat valamikor 12 évesen kaptam még 2005-ben, és azóta hol rendszeresebb, hol rendszertelenebb rajongója voltam, számtalan kedves, meghatározó emlékkel. Emiatt hatalmas megtiszteltetés, egyben egy régi álom beteljesülése volt, amikor Böjti feldobta a lehetőséget, hogy csatlakozzak a gárdához, és fantasztikus élmény hol ismertebb, hol kevésbé ismert, de kiváló játékokról írni és azokat nyomtatásban látni.

Print helyett online

Kedves Olvasó! Ez a nyomtatott magazin az utolsó, amit kezedbe vehetsz, innentől, avagy 2019 decemberétől a www.pcguru.hu oldalon találsz meg minket, ahogy írásainkat (előzetesek, tesztek, érdekességek, rovatok, hírek) is. Emellett YouTube-on, Facebookon, Twitteren és Instagramon is jelen vagyunk. Előfizetőinket az elkövetkezendő időszakban külön-külön megkeressük, az aktív előfizetéseket rendezzük. Köszönjük a megértést!

EGY KIS HAZAI – EGY MÁSIK BOLYGÓRÓL

EVERREACH PROJECT EDEN

ADATOK

KIADÓ **HEADUP GAMES** – FEJLESZTŐ **ELDER GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019.12.04.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8400 FORINT.**

[ÍRTA **DRAG**] Tarsoly Ede neve ismerősen csenghet azok számára, akik figyelemmel követik a hazai játékfejlesztést, hiszen az Elder Games logója alatt már több címet is köszönthettünk a magyar dizájnertől, sőt teljes játékaink között is találkozhattatok velük. Most azonban egy minden eddiginél ambiciózusabb projekttel rukkolt elő.

Bár a látvány tekintetében sokszor inkább a múltat idézik, mégsem állíthatjuk, hogy napjaink indie címei ne merítenének a videojátékok modern klasszikusaiból – elég csak a Dark Soulst említeni, melynek megoldásait és filozófiáját független fejlesztések tucatjai vették át. A Mass Effect már jóval ritkább referencia, jelen esetben azonban megkerülhetetlen, hiszen bevallottan ott van az Everreach: Project Eden legfőbb inspirációs forrásai között. Akció-RPG műfaj? Pipa! Jövőben játszódó cselekmény? Pipa! Különös történések egy idegen bolygón? Pipa! De vajon megéri egy apró indie csapatnak követnie egy ennyire grandiózus receptet? Nos, ez már kevésbé egyértelmű...

AZ ÉDENKERT TITKAI

Mielőtt idejekorán rátérnénk a verdiktre, essen röviden szó a sztoriról. A játék főhőse Nora Harwood, az Everreach védelmi részlegének egyik tehetséges tagja, aki az Eden bolygóra érkezve (sajnos nem éppen zökkenőmentesen...) azzal szembesül, hogy valami nagyon nincs rendben a kolonizációs folyamattal. Ahogyan pedig az lenni szokott, alámerülve a planétát korábban benépesítő ősi civilizáció titkaiba, idővel kiderül, hogy valami sokkal hatalmasabb rejtőzik a háttérben, mint azt a szereplők gondolták.

Alapvetően támogatjuk a hazai és az indie fejlesztést, de emellett is őszintén ki kell mondanunk azt, hogy az Everreach esetében valami sajnos kisiklott.

Az Eden atmoszférájában bőven lesz lehetőségünk elmerülni, mert bár a játék nem különösebben hosszú (nagyjából 6-8 óra alatt felgöngyölíthető), sajnos akadnak igencsak vontatott részei, ami leginkább a feleslegesen elnyújtott pályadizájnnak tudható be.

RÉTESTÉSZTA

Az egész olyan, mintha széltében és hosszában is széthúzták volna a játékteret alkotó folyosókat. És bár a műfajhoz tökéletesen illő, synthwave-beütésű és egyébként szuper zenékre olykor már-már meditatív élmény hosszasan csámborogni a szép színes hátterek előtt, hosszú távon inkább csak annyi marad meg bennünk, hogy túl sokat kell mászkálnunk. Jutalom ugyan van, de mivel a szétszórt dobozokból mindössze XP és háromféle nyersanyag gyűjthető be, ezért ez is igen csekélynek mondható.

Műfajt és minőséget váltva

Magyar fejlesztésről lévén szó, természetesen felvettük a kapcsolatot a készítőkkel, hogy néhány exkluzív információval dobjuk fel számotokra a tesztet. Maga Tarsoly Ede válaszolt a kérdéseinkre, rávilágítva arra, milyen volt indie csapatként szembesülni a feladattal.

Korábbi játékaiddal főként stratégiai vonalon mozogtál, az Everreachcsel azonban beléptetek az akció-RPG-k világába. Miért éppen erre a műfajra esett a választás?
Mindig is szerettem volna emberközelibb, személyesebb történeteket elmesélni. Már a Meridian-játékok is tartalmaztak a főszereplőkre koncentráló jeleneteket, ahol döntéseket hozhatott a játékos, melyekkel új mederbe terelhette a történet folyamát. Nagy Mass Effect-rajongó lévén úgy éreztem, megpróbálkoznék egy olyan játékkal is, mely még inkább erre az aspektusra koncentrál.

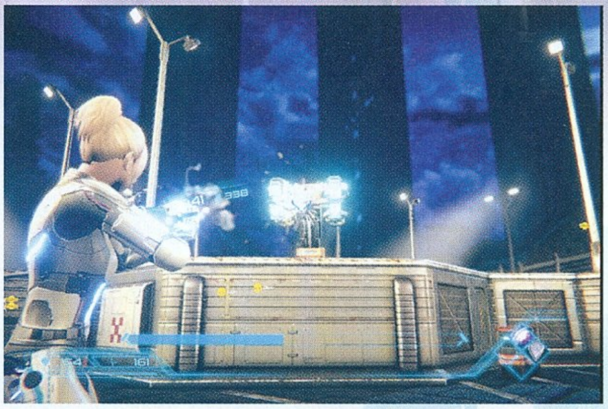
Kinek akartatok inkább bizonyítani azzal, hogy képesek vagytok egy ilyen jellegű játék megalkotására: magatoknak vagy a játékosoknak?
Őszintén, semmiféle bizonyítási vágy nem kísérte a játék létrejöttét. Csupán szerettünk volna egy remélhetőleg mindenki számára élvezetes alkotást letenni az asztalra, ami mind a játékosoknak, mind nekünk nagy élményt nyújt.

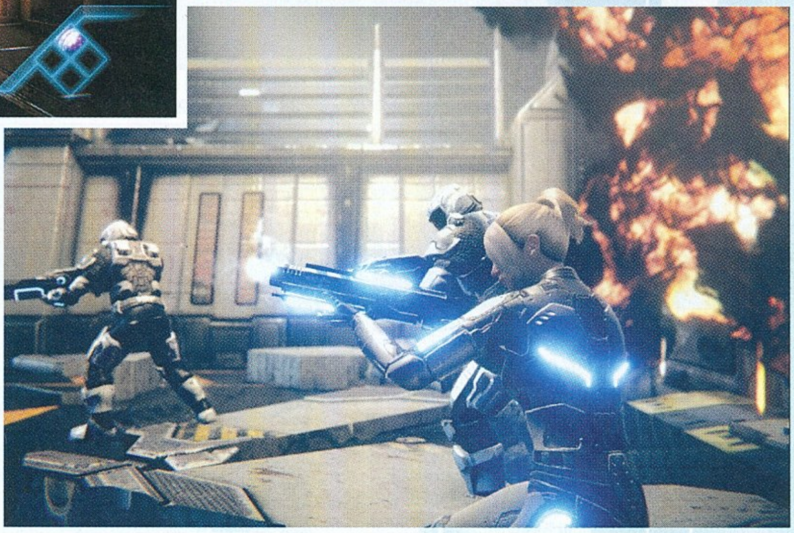
Írói, művészi és színészi fronton is sikerült néhány komolyabb névvel együttműködni. Mi kellett ahhoz, hogy ez összejöjjön?
Minden résztvevőnek tetszett a koncepciónk, így néhány e-mail után csatlakoztak is a projekthez. Fantasztikus érzés volt ilyen neves profikkal dolgozni, tapasztalatuk pedig sokat hozzátett a játék bizonyos aspektusaihoz (pl. szerény véleményem szerint D.C. Douglas és Beau Stephenson elképesztően profi szinkronszínészek, és amit a játékhoz adtak, az kimondottan új szintre emeli azokat a jeleneteket, melyekben szerepelnek).

Immáron tapasztalt játékfejlesztőként számodra mi volt a legnagyobb tanulság az Everreach készítése során?
A legnagyobb tanulság azt hiszem az, hogy ez a műfaj nem feltétlen kedvez egy indie stúdiónak, az emberek óriási elvárásokkal ülnek le egy ilyen játék elé, és nem tudják a helyén kezelni azt, hogy ez továbbra is egy indie játék, annak minden bájával és hibájával együtt. Azonban úgy láttuk, hogy aki általánosságban ezt elfogadta, jót játszott az Everreachcsel.

Nagyon szépen köszönjük az interjút, és sok sikert kívánunk nektek a játékhoz!

Ahamm, nos, nem vertek át. Láttam ám egy csomó sci-fit és horrort is, és tudom, hogy ez picit sem lesz jó hatással az egészségemre.





HARCRA FEL!

Az említett nyersanyagokat a fejlődéshez használhatjuk fel, ami elsőre igen egyszerűnek tűnhet, hiszen csak három alaptulajdonságunkat növelhetjük, de emellé szerencsére társul egy nagyjából 80 skillt tartalmazó képességfa is. Itt aztán az életerőnktől kezdve a pajzsunk regenerálódásán át a fegyvereinkig mindent erősíthetünk, ezzel kicsit személyre szabva Nora karakterét. Egy végigjátszással nem is lehet mindent kimaxolni, így tényleg döntenünk kell, milyen irányba megyünk.

Maga a harc sajnos a lehető legegyszerűbb. Két alapfegyverünket mindössze négy megnyitható, cooldown-rendszerű képesség egészíti ki, a külső nézetű shootereknél ma már alapkellléknek számító fedezékrendszernek pedig nyoma sincs. Ez aztán egy meglehetősen régimódi koreográfiát ad az összecsapásoknak, hiszen általában a pályákon szétszórt, feltornyozott konténerek mögötti bujkálás és kioldalazás a nyerő stratégia, amin azért egy ideje már túlhaladt a TPS-műfaj – a fejlődés ilyen téren éppen a már hivatkozott Mass Effect-szériában érhető tetten a leglátványosabban. Fegyverhez hasonlóan ráadásul ellenfélből sincs túl sok: kevés kihívást nyújtó drónok, illetve többféle erősségű, ugyanakkor jellegüket tekintve mezei katonák állják majd utunkat.

A játékmenetet a kissé egyhangú felfedezés és fegyverharcok mellett néhány extra elem igyekszik feldobni. Egyrészt a sztori bizonyos pontjain hoverbike-ra, egy lebegő járműre pattanhatunk, aminek az irányításán ugyan lehetett volna még dolgozni egy kicsit (főleg, hogy többnyire rakétákat kell kerülgetnünk), de ezek az alternatív akciószekvenciák összességében változatosabbá teszik a végigjátszást. Emellett szétszórva olyan dobozokat is találhatunk a pályákon, melyek komolyabb mennyiségű zsákmányt rejtenek, ehhez azonban meg kell oldanunk egy-egy logikai vagy ügyességi feladványt.

ÉRTÉKELÉS

Az Everreach mind jellegét, mind léptékét tekintve egy bátor indie próbálkozás, de hiányzik belőle a kellő mélység, egyediség és csiszoltság ahhoz, hogy igazán emlékezetest nyújtson.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO

Remek látképek és zenék, letisztult és motiváló fejlődési rendszer.

KONTRA

Túlságosan egyszerű a harcrendszer, a felfedezés pedig az elnagyolt helyszínek és az egysíkú gyűjtögetnivalók miatt hamar unalomba fullad, és a játékidő is viszonylag rövid.

52%

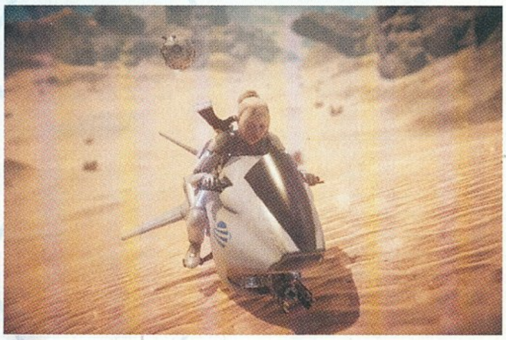
Komoly közreműködők

Az Elder Games csapatának közreműködőként sikerült néhány komolyabb nevet is megszereznie a projekthez. A történet megírásában például az a Michelle Clough segédkezett, aki éppen a legfőbb inspirációs forrásnak tekinthető Mass Effect-trilógia narratíváján is dolgozott. Míg a kétségkívül tetszetős látképekért Mai-Anh Tran felelt, aki korábban olyan animációs filmek készítésében vett részt, mint a Warcraft vagy a Star Trek: Mindenen túl. De szinkronszínészi fronton is fog ismerős neveket tartogatni a stáblista, melyek közül a leghíresebb egyértelműen D. C. Douglas, akit korábban legnagyobb eséllyel a Resident Evil Albert Weskerjeként vagy éppen a Mass Effect Legionjeként hallhattunk.

TÚL NAGY FALAT?

Az Everreach látványa rendben van, a hátterek kifejezetten csinosak, de más téren azért érezhető némi csiszolatlanság. Kifejezetten zavaró például, hogy a karakterek – legyen szó hősnőnkről vagy éppen az ellenfelekről – nagyon könnyen be tudnak ragadni a tereptárgyakba, ami nyilván kellemetlenné tud válni. De belefutottam sajnos komolyabb bugba is, egyszer ugyanis sikerült hirtelen huzamosabb ideig sebezhetetlenné válnom, ami sikeresen lenullázta a harcok kihívását.

Utóbbihoz hasonlóak persze bárhol előfordulhatnak (sajnos van ilyenre példa AAA-szinten is), de az Elder Games alkotása kapcsán összességében az volt az érzésem, hogy a fejlesztők mintha a saját csapdájukba estek volna a téma- és műfajválasztással. Mert bár egy indie játékot valamelyest mindig más szemüvegen keresztül vizsgálunk, ehhez az is kell, hogy a nyilvánvalóan visszafogottabb produkciós értéket valami mással ellensúlyozzák a készítők. Eredetiséggel, stílussal, innovációval, ötlettel. Ezzel szemben az Everreach nem több egy funkcionális sci-fi akció-RPG-nél. Lehet benne felfedezni, harcolni, fejlődni, sőt pár ponton még döntéseket is hozni – mindez azonban nagyon visszafogott megvalósítással párosul, ami sajnos nem tud nem hiányérzetet kiváltani a játékosból.



INDUL A BAKTERHÁZ

RAILROAD CORPORATION

ADATOK

KIADÓ **ICEBERG INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **CORBIE GAMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.11.18.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8 400 FORINT.**

[ÍRTA WILSON] **Ezúttal a vállalatépítés oldaláról közelít az aranykorát élő vonatstratégiák műfajához az Iceberg Interactive: a stratégiáiról ismert kiadó a 19. századi Egyesült Államok világát kelti életre, ahol te magad írhatod a meggazdagodás felé vezető út történetét.**

Egész biztos, hogy nem ő volt az első, de a műfaj neve sokáig egybeforrt vele: bár az 1990-es klasszikus nem hagyott maga után annyira mély nyomot, mint a videojáték-iparon jócskán túlnyúló, a popkultúra falait áttörni képes Civilization, de ha vonatos stratégiáról van szó, elsőre valahogy mindig a Sid Meier's Railroad Tycoon ugrik be, még úgy is, hogy az utolsó epizód 2003-ban, azaz 16 évvel ezelőtt jelent meg, így lassan már (legálisan) kiszolgálják a kocsmákban is. A teljes képhez persze hozzátartozik, hogy azóta volt Meier úrnak egy kósza fellángolása 2006-ban a Sid Meier's Railroads!-szal, de a nem éppen egyöntetűen pozitív fogadtatás, na, meg a műfaj háttérbe szorulása okán mára már elég kevesen emlékeznek rá. Akik pedig igen, azok is elsősorban azért, hogy valamihez hasonlítani tudják a modern vonatos tycoonokat, melyekből akad bőven. Az elmúlt években valahogy mindenki elkezdett a vonatokkal foglalkozni, a szimulációs oldaltól (Trainz Simulator/Train Simulator) kezdve a logikai darabokon át (Train Valley) egészen a hagyományos értelemben vett tycoonokig, melyek közül toronymagasan emelkedik ki az indie szcénából érkezett és még mindig aktív fejlesztés alatt álló Mashinky, és az ennél nagyobb istállóból szélnek eresztett Railway Empire, ami úton-útfélén elő kell, hogy kerüljön a Railroad Corporation kapcsán.

NEM OLYAN CSALÁDBÓL....

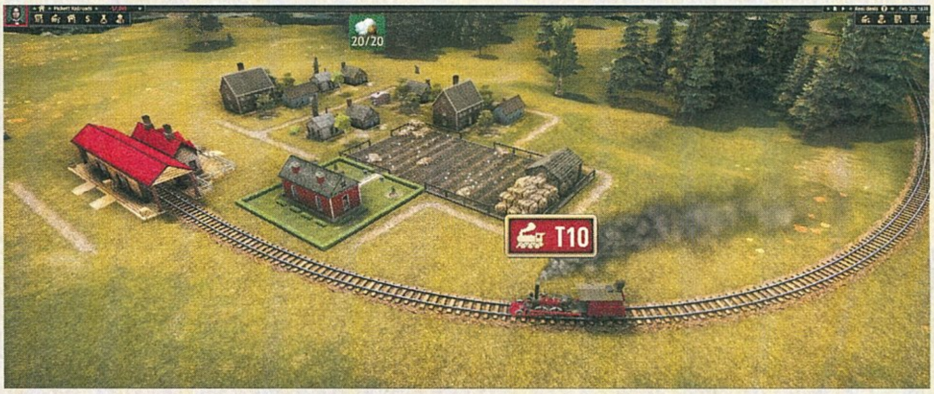
Az összehasonlítás azért elkerülhetetlen, mert a Railroad Corporation esetében nemcsak annak felütése egyezik meg vele gyakorlatilag teljesen – na, jó, ez a műfaj legtöbb játékáról elmondható –, hanem a kivitelezés is. Ezúttal is a 19. századi Amerikában, annak is az északi részében járunk, amikor a nyugat valamennyire már lenyugodott, a civilizáció pedig gőzösön robogott be az egykori vad vidékre, összekötve

a keleti és a nyugati partot. Ez az összekötés bár relatíve gyorsan lezajlott, maga után hagyott egy olyan űrt, amit a meggazdagodás álmát kergető feltörekvő vállalkozók igyekeznek betölteni, áruszállítással próbálva megkeresni a tejbe apríthatón túli vagyont, aminek az elköltése már a fantázia vállain nyugszik.

Az odáig vezető út gyakorlati része viszont rajtunk: a kampány kezdetekor három különböző vállalat közül választhatunk, egyúttal eldöntve azt is, hogy milyen bónuszhoz jutunk, hiszen mindegyikük valami mást tud. A Pickett Railroads a küldetések elején 10 000 dollárral nagyobb büdzsét ad; a Cain Eastern Railway ezzel szemben egy extra lokomotívot; a sort záró Harrington's Railroad alkalmazottjaként pedig 10%-os árkedvezménnyel vásárolhatjuk meg a síneket. A három cég között ezen túl más eltérés viszont nincs, mindenki pontosan ugyanazzal az eszközparkkal rendelkezik, és így relatíve egyenlő pályáról indul. A pálya ezúttal viszont az általunk ismert Egyesült Államok, annak is egy apróra zsugorított változata. A küldetések során mindig csak egy kicsi szeletet kapunk, ahol átlagosan egy tucat kisebb-nagyobb település található meg, és a feladatunk ezeket összekötni.

CSAK EGY IGAZ EMBER

Persze az objektívák ennél azért változatosabbak: a legtöbbször egy bizonyos típusú áru szállítását kell megszervezni, amiből általában logikus módon ágazik ki az új feladat, avagy ezen árutípus felhasználása egy gyárban, de közben kutatnunk is kell, később pedig építkezni és a vagyonszerzés egyéb módozatait is elindítani. Az egyes települések – legyen az falu vagy



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

Bár vannak olyan missziók, ahol relatíve sok az indulópénz, a skirmish módban pedig egy igazi vagyon, semmiképp sem szabad abba a hibába esni, hogy már az induláskor masszív építkezésbe kezdesz. Nemcsak a sínek lerakása drága, de a mozdonyok megvásárlása is, visszatermelni pedig csak kifejezetten lassan lehet. Mindig csak egy-két, stratégiailag fontos hely felé indulj el, és lépésről lépésre haladj!

KERESLET-KÍNÁLAT

Minden egyes településnek megvan a maga igénye: a falvak, városok azok, amik nemcsak termelnek, de kérnek is, és nem mindegy, hogy hogyan elégíted ezt ki. Fát, gyapotot, gabonát több helyről is szerezhetsz, de igyekezz mindig a lehető legközelebbről hozni, mert így nem csak az építkezési költségeket foghatod vissza, de a lokomotívok sem fognak annyi szenet enni, és öregedni sem öregednek annyit.

ÓCSKAVAS

Sajnos még a legmodernebb gépek is elromlanak, a legolcsóbb, legegyszerűbb lokomotívok ezt a mutatványt pedig szinte percenként dobják be. Minden egyes nap egyre inkább romlik a vonatok állapota, amin idővel már a javítás sem segít. Mindig tartsd a szemed a gépek állapotán, és ami már halálközeli állapotba degradálódott, annak a menetrendjét klónozd le egy újonnan vásárolt vonatra, a régit pedig add el!

Úgy látom, a pályaudvar tervezője számíthat egy kellemetlen elbeszélgetésre, mert ide jó, ha két vagon befér egyáltalán...

kisváros – mindegyike adott típusú nyersanyagokat termel. Ilyen lehet a gabona, a gyapot, a hús vagy épp a fa. A települések zöme viszont nemcsak termel, de igényel is, vagy ugyanezekből, vagy komplexebb darabokból, mint a deszka, a ruha vagy épp a dohány. A befogadott vagy értékesített nyersanyagok ára helyszínről helyszínre más, és vannak olyanok is – mint az emberek vagy a posta –, ahol nem kilóra vagy darabszámra, hanem távolságra mérik a díjazást, azaz minél távolabbról érkezik/messzebbre távozik az adott portéka, annál több pénzt lehet vele szerezni. És az sem mindegy, hogy kinek is szállítunk, mert a szabadpiac általában sokkal kevesebbet hajlandó fizetni ugyanazért, amit egy gyár magasabb áron vesz át, így folyamatosan figyelni kell a piacot, és igazodni annak körülményeihez. Nem ritka ugyanis az, hogy az érdeklődés teljesen elapad valami iránt, így egy adott szakaszon újra kell gondolni a kialakított stratégiát.

És a hangsúly igazából ezen, a stratégia kialakításán van: a Railroad Corporation sokkal inkább üzleti szimuláció, semmint vonatos tycoon-játék (pont, mint a Railway Empire esetében), a főszerepben ugyanis nem a lokomotívok állnak, hanem egy sokszor kissé furcsán működő piacgazdaság, ahol szó szerint másodpercek alatt le lehet gatyásodni, és csődbe vinni az egész céget, de ez visszafelé is igaz. Mert bár az indulás borzasztóan drága, és a fenntartási költségek sem alacsonyak, ha sikerül létrehozni egy pókhálószerű hálózatot, ahol a legértékesebb portékák kerülnek fel a vagonokra, már egy-két kör alatt is bőven több tízezer dollárt lehet összekalapozni.

A probléma igazából az odáig vezető út, a Railroad Corporation ugyanis komoly kihívásokkal küzd egy olyan területen, amiről az ember – főleg a cím és a műfaj ismeretében – egyáltalán nem gondolná, hogy baj lesz: ezek maguk a vonatok, illetve a teljes vasúthálózat. Bár hálózatnak hívni lehet, hogy kissé túlzás, az ugyanis, ami itt vár, még jóindulattal nézve is több, mint egyszerű, sokkal inkább buta, és mellé még suta is. Az építkezés meglehetősen unortodox módon zajlik, például csak lineárisan lehet haladni: minden a cégnek helyt adó városból indul, azaz az itteni állomásról lehet terjeszkedni, összekötve az aktuális állomást egy másik település pályaudvarával. Ezen megállóknak viszont összesen csak két kapcsolódási pontjuk van (egy elöl és egy hátul), ami már rövidtávon is szűk keresztmetszetbe torkollik, később pedig egyenesen katasztrófába. Főleg azért, mert itt nem lehet szakaszosan építkezni, kizárólag A-ból B-be, az automata rendszernek pedig komoly vonalfóbiája van, mert még két pont között is megpróbál körszerű, hurkos megoldásokban gondolkodni, amely nem csak a helyet pazarolja, de a pénzt is, hiszen minél több pályaelemet kell lerakni, annál többe kerül az egész.

Aki tycoon-játékot várt, az csalódni fog: maguk a vonatok, illetve a pályaépítési lehetőségek is igen primitívek sajnos.

JÓT ÁLLOK?

De ha ez az önszabotázs nem lenne elég, már az első misszió során kiderül, hogy ezt még sikerült tetézni azzal, hogy a hálózat csak egyvágányú lehet, azaz minden lokomotív ugyanazon a sínen mozog, függetlenül a cél irányától, és attól is, ha esetlegesen manuálisan megpróbálunk leágazásokat, mellékvágányokat létrehozni. Ez vagy nem lehetséges (mondván az adott vonalon már található vonat), vagy az MI szimplán csak ignorálja. Így nincsenek fény- és alakjelzők, átkelők, sorompók, tehát igazából semmi, ami a tényleges vonatközlekedéshez elengedhetetlenül szükséges. Sőt, a vonatok még egymáson sem tudnak átmenni (bizonyos elszigetelt szituációkat leszámítva), így már akár két járat üzemeltetése esetén is előállhat az a helyzet, hogy az egyik egyhelyben áll, és vár, amíg üres nem lesz a szakasz – még akkor is, ha a másik vonat szó szerint több száz kilométerrel arrébb van, vagy csak a szomszédban. Amikor pedig egy vonat nem közlekedik, azzal csak a pénzt lopja, hiszen dollárt csak a sikeres leszállításokért kapunk, minden más helyzetben viszont apad a kincstár, hiszen a fenntartási költségeket ki kell pengetni.

A Railroad Corporation nehezen értékelhető: tycoon-játéknak csak korlátozottan nevezhető, a vasutaknak szinte semmi szerep nem jut, gazdasági szimulációnak pedig túlságosan egyszerű és lecsupaszított – csupán annyira maradandó, mint a mozdonygépezetbe áramló gőz.

Ki ne szeretne egy szépséges vasúti pályát a hátsó kertjébe? Ja, hogy senki? Hát, akkor bocsi, de ez most már így marad.

ÉRTÉKELÉS

WILSON

A Railroad Corporation se nem gazdasági szimulátor, se nem vonatos tycoon játék: valahol a kettő között ragadt meg, így egy műfaj és egy csoport igényeit sem tudja kielégíteni – riválisai ennél lényegesen többet tudnak, és sokkal élvezetesebbek is.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO
Érdekes gazdasági modell, tetszetős ábrázolás.

KONTRA
Slendrián vasút szimuláció, extrémen korlátozott lehetőségek, következetlen vonatkezelés, tartalmat és igazi mélységet nélkülöző játékmenet.

50%

FEJLESZTÉS

A Railroad Corporationben található egy fejlesztési fa is, ahol nemcsak új lokomotívokat kutathatsz ki, de a meglévők tulajdonságait is javíthatod. A kutatás által csökkentheted azok szénigényét, növelheted az élettartamukat, a teherbírásukat, a végsebességüket és a gyorsulásukat. Természetesen ez pénzbe és időbe is kerül, így ügyelj a vagyonodra, valamint a projektre állított kutatók számára.

KELL EGY EMBER

A HR-részleg felépítésével alkalmazottakat bérelhetsz fel. Az elérhető emberek listája folyamatosan változik, így nem kötelező rögtön azt munkába állítanod, aki épp elérhető. Mindig alaposan vizsgáld át a tulajdonságaikat, és olyan irányba dönts, amire ténylegesen szükséged van. Általában a költségek csökkentésében segítenek, de miért akarnál olcsóbb hidakat, ha nem használsz hidakat? Válassz logikusan!

A MÁGNÁS

Az egyes gyárakkal való együttműködéssel keresheted a legtöbb pénzt, de a megfelelő ellátórendszer kialakítása hosszú és drága mulatság. Ha már úgy érzed, nyeregben vagy, gondolkozz el a mágnássá váláson is: te magad is vehetsz vagy alapíthatsz termelőüzemeket, így a rendszer egészét kontrollálhatod, és értelemszerűen így tehetsz szert a legnagyobb profitra. A befektetés viszont iszonyat sokba kerül!

RÉSZVÉNYPIAC

Ha mindenképp, azonnal pénzre van szükséged, két dolgot tehetsz: egyrészt felvehetsz egy azonnali kölcsönt 50 000 dollárig (de ha -50 000 dollárba fordul a mutatód, azonnal vége a játéknak), másrészt idővel kötvényeket is kiadhatsz. Az ezekkel való kereskedés nagyon rizikós, a futamidő és összeg függvényében változnak a havi költségeid is (beleértve a kamatot), így ezáltal könnyen el is szegényedhetsz.

WESTWORLD A SZÁMÍTÓGÉPEKEN

ADATOK

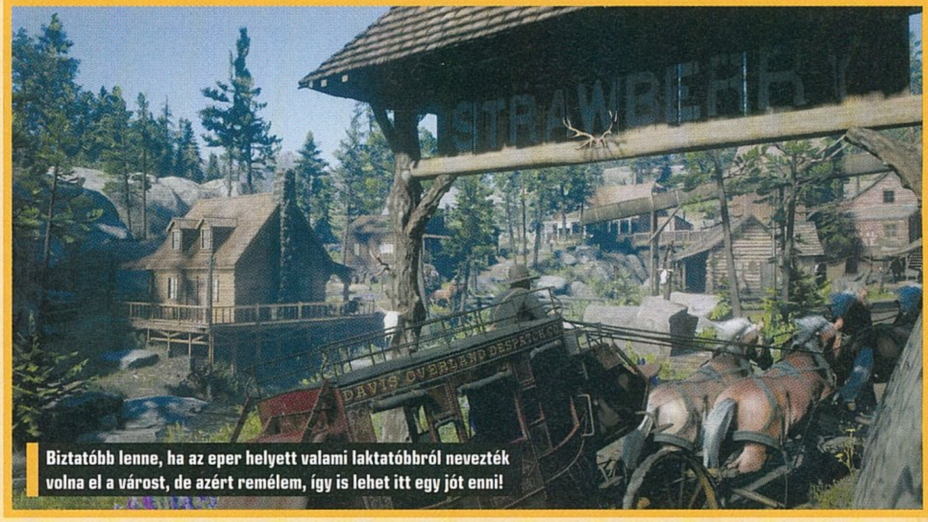
KIADÓ **ROCKSTAR GAMES** – FEJLESZTŐ **ROCKSTAR STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.11.05.** – ÁR **EPIC GAMES STORE-BÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 20 100 FORINT.**

[ÍRTA **TENEBRA**] **HABÁR A GTA-SOROZAT TAGJAIT A KEZDETEKTŐL MEGKAPTUK SZÁMÍTÓGÉPEKRE IS, AKIK CSAK PC-N JÁTSZOTTAK, AZOK SÓVÁROGHATTAK A RED DEAD-JÁTÉKOKÉRT. A ROCKSTAR GAMES FENEGYEREKEI MEGKEGYELMEZTEK NEKIK, ÉS EGY ÉVVEL A KONZOLVERZIÓ PREMIERJE UTÁN, BUKDÁCSOLVA UGYAN, DE A MÁSODIK RÉSZ VÉGRE BELOVAGOLHATOTT PC-RE IS.**

Sokunk álma vált valóra, amikor a szériát felvezető Red Dead Revolver után megjelent a Red Dead Redemption, amelyben a GTA-k szabadsága találkozott az amerikai és olasz vadnyugati filmek univerzumával. Egy probléma volt a játékkal: a legtöbb GTA-val ellentétben csak az előző generáció konzoljaira jelent meg, és sajnos a mai napig nem készült még PlayStation 4- és Xbox One-változata sem. A Rockstar idén megkegyelmezett a PC-tulajoknak, és az elődjét minden tekintetben felülmúló Red Dead Redemption 2 bő egy évvel a konzolverzióit követően megjelent számítógépekre is. Ám azon túl, hogy a premier finoman szólva is katasztrofális volt, a PC-változat a rocksztárokhoz híven közel sem lett tökéletes.

HOGY SZÓL AZ A HATLÖVETŰ?

Azt már Böjti is leírta a konzolos tesztben (2018/12-es PC Guru), hogy a Red Dead Redemption 2 lenyűgöző. Dutch Van der Linde bandájának tagjaként próbáljuk túlélni a 19. század végi civilizálódó, fiktív Amerika mindennapjait, és ennek során annyira zseniális, emberi karakterekkel ismerkedünk meg, hogy a hóviharos nyitójelenettől kezdve együtt éltem és éreztem társaimmal. Elutasítom azokat a vádakat, hogy ez egy unalmas lovaglószimulátor, mert tengernyi dolgot lehet „csak úgy" alapon is csinálni (randalírozás, rablás, horgászat, vadászat, sütögetés stb.), és a fősztori mellett remek mellékküldetések, véletlen találkozások (például egy kapzsi aranyásóval), felfedezésre váró izgalmas titkok (például kincses térképek) várnak ránk. Sokat kell lovagolni, de ilyen alapon akkor a GTA-kat is ítéljük el a sok autókázás ürügyén! Persze a Red Dead Redemption 2 a kevesebb lóerő miatt lassabb tempót diktál, ám engem nagyon kevés játék (például egy-egy GTA-epizód) tudott így beszippantani, mint ez a Westworld-sorozat élményparkját idéző, szinte tökéletes westernszimulátor.



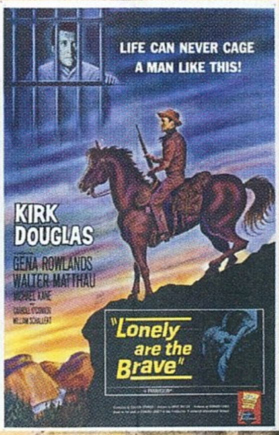
Biztatóbb lenne, ha az eper helyett valami laktatóbbról nevezték volna el a várost, de azért remélem, így is lehet itt egy jót enni!

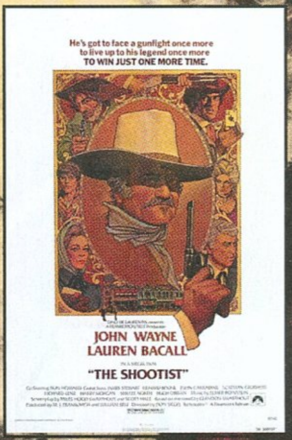
Ezért is sajnáltam annyira, hogy a PC-verzió kegyetlen rosszul startolt el november 5-én. Szerencsére én csak a töredékét tapasztaltam annak a sok hibának, amiről sorozatban érkeztek a visszajelzések. Voltak, akiknek már a Rockstar Games Launcher (a kiadó saját online boltja) összeomlott, amikor a „play" gombra kattintottak, de sokan az első töltőképernyőnél akadtak el. Erről egyből az olyan hírhedten silány Rockstar-portok ugrottak be, mint a Grand Theft Auto harmadik és negyedik része, amelyeket szintén nehéz volt indulásra bírni, és máig nevetségesen futnak még az erősebb vasakon is. Azért a fejlesztők becsületére legyen mondva, hogy a premier óta szinte kétnaponta adnak ki több gigás javításokat.

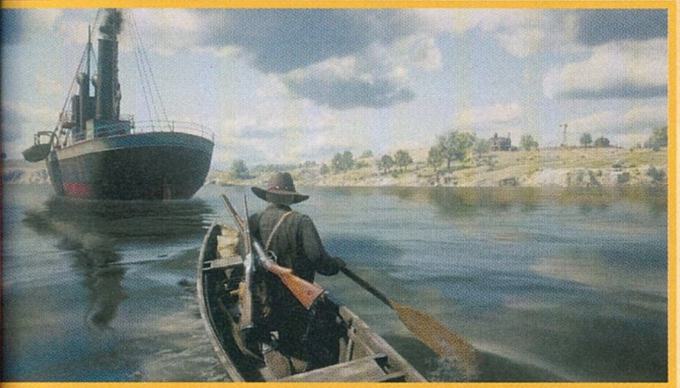
Sokan panaszkodtak arra is, hogy a játék bizonyos konfigurációkon (NVIDIA-kártyatulajok hátrányban) szaggat, illetve magas beállítások mellett indokolatlanul alacsony sebességgel fut. Néhol érthetetlen módon nekem is be-beröccent például Ultra és Medium textúrák mellett is. Más lapok és videocsatornák technikai tesztjei szerint 4K-ban, mindent maximumra tolva lehetnek sebességgondok még csúcskártyákon (az NVIDIA RTX-ein) is, tehát kiugrik, hogy nem a legjobban optimalizált a játék. Ám annyira sok és részletes a grafikai beállítási lehetőség (például a világítást és az árnyékokat több skálán lehet finomhangolni), hogy a Red Dead Redemption 2-t még gyengébb gépeken is rá lehet

A FILMVÁSZON UTOLSÓ COWBOYAI

A Red Dead Redemptionök természetesen sokat merítenek a westernfilmekből, leginkább az elégikus westernek almûfajából. Mindkét epizód már a vadnyugat végnapjaiban játszódik (az első 1911-ben, a második 1899-ben): a nyugati, korábban elszigeteltebb és vadabb területek is benépesültek, a törvény és rend pedig megerősödött, így az öntörvényű fegyverforgatók és a féktelen banditák ideje lejárt. A filmek főleg akkor kezdték el feldolgozni ezt a korszakot, amikor maga a westernmítosz is elkezdett kimenni a divatból a második világháború utáni generációváltást követően. Az utolsó cowboy, illetve A mesterlövész már egyaránt a huszadik században játszódik, és hőseik két lábon járó múzeumi tárgyak az autók korszakában. A Red Dead Redemptionökhöz leginkább köthető Pat Garrett és Billy, a kölyök vagy a Jesse James meggyilkolása ugyan 1881-ben kezdődnek, de mindkét, legendás banditákról szóló westernelégia az 1900-as évekig követi címszereplőit, akiket lassan kivet magukból a modernizálódó amerikai társadalom.







venni, hogy fusson, sőt lényegében még szépen is mutat majd (a javaslatok szerint a textúrák terén kell kevesebb, a megvilágítás és a reflexiók terén több kompromisszumot hozni). Nagyjából 3,5 éves konfiguráción teszteltem, ám egy teches YouTube-csatornát segítségül hívva sikerült úgy belőnöm a grafikát, hogy a játék viszonylag jól (40–60 fps között) futott, és még így is leesett az állam a látványtól. (A 150 gigás helyigény tűnhet durvának, de ma már egy 1 TB-os HDD sem számít akkora luxusnak.)

VADNYUGATI POLIPOK

A technikai problémák orvosolhatók patchekkel, azonban az irányítás már nem igazán, pedig az sem lett észszerűsítve és optimalizálva a PC-s perifériákra. Félreértés ne essék: egérrel és billentyűzettel hatványozottan kényelmesebb és pontosabb a célzás, mint kontrollerrel. Örültem, hogy könnyedén osztogathatom a fejlövéseket célzásrásegítés nélkül. Azonban a konzolos irányítás tipikus, idegesítő öröksége, hogy billentyűzetünk szinte minden betűjét fel kell használnunk az interakciókhoz. Például ha kinyitunk egy nyavalyás fiókot, akkor ahhoz az E kell, de ha ki is akarunk venni valamit belőle, ahhoz már az R. Embereket vagy ládikákat kifosztani lehet E-vel, R-rel, F-fel, a beszólások meg G-vel vagy F-fel mennek. És a tárgylista is meglehetősen idegen a PC-s irányítástól: a Tab lenyomása közben még R-rel váltogathatunk a különböző tárgycsoportok között, és ha mondjuk egy puskát el akarunk helyezni a nyeregben, akkor Q-val és E-vel kell válogatnunk a rendelkezésre álló fegyverek között. Egy polipnak ez biztosan könnyedén menne, de egy tízujjú embert már inkább frusztrálhat. A horgászatról pedig még nem is beszéltünk, ahol van, hogy egyszerre négy-öt billentyűt kell kezelni. Vagy arról, hogy ha nem megfelelően helyezkedünk, nem ugrik fel a helyes interakció opció, illetve, ha csak egy millimétert is bemozdulunk, hülyeséget csinálunk (például felveszünk egy ócska, rozsdás revolvert a saját profi hatlövetűnk helyett).

A Rockstar Games Launcher és a hírhedt Social Club pedig tovább borzolhatják a számítógépes játékosok idegeit. A Rockstar saját platformja már a bejelentkezésnél is szívat, avagy „képjátékkal" kell igazolnunk, hogy nem botok vagyunk. Ha parancsikonnal szeretnéd a játékot indítani, felejtsd el, mert a Launcher figyelmeztet, hogy csak rajta keresztül futtatható! Legutóbb meg rajtam kívülálló okokból összeakadtak a felhős és a lokális mentéseim is, így kb. húsz percet kellett várnom, hogy helyreálljon a rend és játszhassak. A játékbeli Social Club is irracionálisan lassú, pedig csak ezen keresztül juthatsz el az amúgy pazar fotómódban készített képeidig. Értem én, hogy manapság divat saját platformokon keresztül beléptetni a játékosokat, de akkor azokat illene nem béta-, sőt alfaállapotban az arcunkba tolni.

Végül ejtsünk pár szót a Red Dead Online-ról! Ugye ez a nagysikerű GTA Online-hoz hasonló multis szegmens, amelyben önálló sztori és rengeteg PvP-, illetve PvE-játékmód (sima deathmatch, battle royale, közös fejvadászat, lóverseny stb.) vár bennünket. Tapasztalatom szerint PC-n elég stabil az online rész, bár amikor teszteltem, nem volt túl sok játékos, így a meccskeresési rendszer alig-alig tudott partnert találni számomra. Az pedig nagyon zavaró a Red Dead Online-ban, hogy aránytalanul drága minden, és ezzel összefüggésben sokan kiakadtak az aranyrudakra, amelyeket nehéz beszerezni, kivéve, ha valódi pénzt áldozunk rájuk. A multi amúgy is kevésbé immerzív, mivel az itteni sztori (szökés- és bosszútörténet) érezhetően csak azt a célt szolgálja, hogy bevezessen minket a tábormenedzsment és az MMO-szerű specializálódás rejtelmeibe. Egyébként az egész akár szólóban is játszható, de tapasztalataim szerint jóval keményebbek az itteni gépi ellenfelek, így érdemesebb Posse-kban (klánok vagy csapatok) akciózni, mert egyedül gyorsan fűbe harapunk.

A PC-S RAJT NAGYON DÖCÖGŐS VOLT, DE MIRE EZEKET A SOROKAT OLVASSÁTOK, REMÉLHETŐLEG MÁR SOKKAL JOBB LESZ A HELYZET.

Eddig közel hatvan órát toltam bele a Red Dead Redemption 2 PC-változatába, aminek minden pillanatát élveztem. Úgyhogy összességében ez egy nagyon is ajánlott játék a westernrajongók számára. Ám ha pechünk van (nekem nem volt az), és olyan a konfigurációnk, akkor összeomlások, durva sebességingadozások tehetik tönkre az élményt. Ezért javaslom, hogy mindenki várjon egy kicsit a vásárlással, még egy adag patch után talán már mindenki zavartalanul garázdálkodhat a virtuális vadnyugaton.

ÉRTÉKELÉS

A Red Dead Redemption 2 egy kiváló játék, ezért is kár, hogy a PC-verzió kaotikus startja beárnyékolta a premiert, illetve a Rockstar ezúttal sem hibáktól mentes portállal állt elő.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

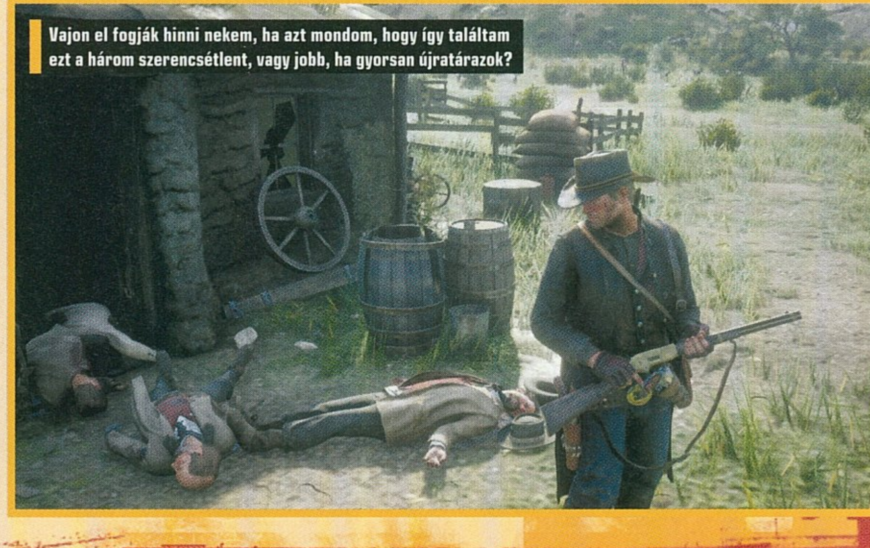
PRO

Lenyűgöző (látvány) világ és összetett játékmenet PC-n is, rendkívül sok beállítási lehetőséggel, amelyekkel tökéletes balansz teremthető a szép grafika és a jó teljesítmény között.

KONTRA

A kritikán aluli start után kiadott patchek sem orvosolták bizonyos technikai problémákat, az irányítás nem a legjobb, a Rockstar Games Launcer és a Social Club pedig agyborzolók.

85%



Vajon el fogják hinni nekem, ha azt mondom, hogy így találtam ezt a három szerencsétlent, vagy jobb, ha gyorsan újratárazok?

CSAK AZ ÉJSZAKA, NEKÜNK A NAPPAL NEM KELL

[ÍRTA **STEELSAINT**]

ÚJABB JÁTÉKKAL GYARAPODOTT AZ IDÉN 25 ÉVES NEED FOR SPEED-SOROZAT, MÉGHOZZÁ NEM IS ROSSZAL. A NEED FOR SPEED HEAT MIND A 2015-ÖS EPIZÓDHOZ, MIND A 2017-ES PAYBACKHEZ KÉPEST ELŐRELÉPÉS, A KÉRDÉS MÁR CSAK AZ, HOGY ENNYI ELÉG-E AZ ÜDVÖSSÉGHEZ, VAGY A GHOST GAMES EZÚTTAL SEM TUDOTT MARADANDÓT ALKOTNI?

ADATOK

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** – FEJLESZTŐ **GHOST GAMES** – MŰFAJ **VERSENYJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.11.08.** – ÁR **ORIGINEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 20 100 FORINT.**

A Need for Speed túl van a fénykorán, ezt kár lenne tagadni. A sorozat a 2006-os Carbon óta nem igazán találja identitását, és sokak szerint az utolsó igazán jó NFS-játék is a 2010-es Hot Pursuit volt. Az EA épp ezért végül egyetlen stúdióra, a Ghost Games csapatára bízta a szériát, azonban a fejlesztők eddig nem igazán tudták meghálálni a belejük vetett bizalmat. Bár első próbálkozásuk, a Criterion csapatával közösen készített Rivals még kedvező fogadtatásban részesült, az általuk jegyzett következő két NFS enyhén szólva is gyengére sikeredett, ráadásul a 2017-es Payback loot boxokra épülő tuningolási rendszere körül egy igen szép botrány is kirobbant a játék debütálása után.

Mindezek fényében elég semmilyen elvárásokkal ültem le a csapat idei próbálkozása elé, a Need for Speed Heat azonban, bár korántsem tökéletes, így is egy kellemes meglepetésnek bizonyult.

MINT A TALAJVÍZ

A játék története szerint egy feltörekvő fiatalt alakítunk, aki azzal a céllal érkezik a neonfényben úszó Palm Citybe, hogy bekerüljön a legelitebb versenyzők közé. Ahhoz azonban, hogy ez megtörténhessen, két dologra lesz szükségünk: pénzre, amit a nappali, legális, zártpályás versenyeken szerezhetünk, illetve hírnévre, amit viszont az éjszakai vad, törvénytelen futamok adnak, ahol a riválisok mellett még a yard is a nyakunkban lohol. A képlet persze nem ennyire egyszerű, részt vehetünk még többek között egy testvérpár családi drámájában, illetve néhány korrupt rendőrt is lehetőségünk lesz lebuktatni, de alapvetően elmondható, hogy a Heat akkor a legjobb, amikor nem próbál elmesélni semmit, csak hagyja, hogy szabadon versenyezzünk, a következő kocsiért vagy fejlesztésért hajtva.

Szerencsére a 2015-ös epizód élőszereplős átvezetői itt kimaradtak, ahogy a Paybackre jellemző sztoriküldetésekre sem érdemes számítani (azért akad belőlük egy-kettő, de nem törik meg olyan vészesen a versenyzés ritmusát, mint a 2017-es játékban), és ez enyhén szólva is a Heat előnyére válik. Persze gyenge párbeszédekből és előre látható fordulatokból így is jutott elég, de a történet amúgy sem volt soha a sorozat erőssége, és szerintem kifejezetten jó, hogy a sztorit a Ghost Games sem erőlteti mindenáron.

ÉJJEL-NAPPAL PALM CITY

A Heat legnagyobb újdonsága és egyben központi játékeleme a napszakváltozás. Bár a sorozat korábbi részeiben is volt már lehetőségünk legális keretek között versenyezni (gondoljunk csak a ProStreetre vagy a Shift-alsorozatra), azonban a Ghost Games alkotása az első, mely a zárt pályás futamokat az éjszakai versenyzés illegális világával vegyíti.

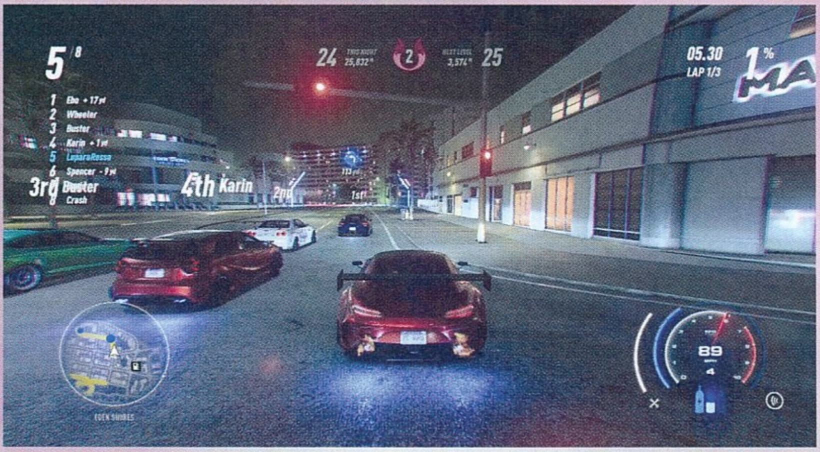
Nappal alapvetően nincs okunk aggodalomra: száguldozhatunk kedvünkre, a térképen néha feltűnő rendőrök csak akkor foglalkoznak velünk, ha nekik ütközünk. A versenyek is jóval barátságosabbak, természetesen forgalom sincs a lezárt pályákon, így egyedül a versenytársainkkal kell törődnünk. Éjszaka viszont szó szerint megvadul a város. Felgyulladnak a neonfények, elindulnak az illegális futamok, sőt még a játék zenéje is sokkal pörgősebb, agresszívebb lesz. Ilyenkor már bizony a forgalommal is törődnünk kell, hiszen nincs senki, aki eltereli a civileket a pályáról, ha pedig meglát egy rendőr, könnyen lehet, hogy a reggelt már a fogdában töltjük.

Hogy épp mennyire bökjük a törvény csőrét, azt a játék készségesen jelzi a Heat meter segítségével: minél nagyobb ez a szám, annál több és annál agresszívabb rendőr fog a nyakunkba szakadni a következő üldözésnél. A Heat minden versennyel és minden kihágással egyre csak nő, ráadásul, ha

Látjátok? Így néz ki az, amikor annyira vezetsz, hogy a mögötted lévőt nem másodiknak, hanem hatodiknak rangsorolja a játék.

TUNINGOLJ KASZINÓVAL!

Ahogy már a cikkben is említésre került, a 2017-es Need for Speed Payback a sorozat egyik mélypontja, mely elsősorban nem is játékmenetével, hanem a loot boxokra épülő tuningolási rendszerével húzta ki a gyufát sokaknál, a játékban ugyanis az egyes alkatrészeket lényegében véletlenszerűen lehetett megnyitni a győzelmeink után kapott kártyák segítségével. A játékosok többsége ezen természetesen alaposan kiakadt, és csak azért nem lett nagyobb botrány a dologból, mert háttérbe szorította a szintén az EA által kiadott Star Wars Battlefront 2 körül ekkoriban kirobbanó balhé. A fejlesztők mindenesetre utólag finomítottak egy kicsit a rendszeren, de ettől függetlenül jó látni, hogy a folytatásra már teljesen elhagyták azt.



ez nem lenne elég, begyűjtött hírnevünket az éjszaka végén a gép megszorozza ezzel a számmal, így minél durvábban vezetünk, annál gyorsabban szerzünk magunknak nevet a versenyzők között. Nem árt azonban figyelnünk: ha a zsaruk elkapnak, akkor oda a teljes Heat meter, épp ezért minden verseny előtt mérlegelnünk kell, hogy belevágunk-e az újabb törvénysértésbe, vagy megelégszünk annyi hírnévvel, amenynyit eddig szereztünk. Érdemes viszont megjegyezni, hogy maguk az üldözések nem lettek a legacélosabbak. A rendőrök a legtöbb esetben csak szerénykednek mögöttünk, és mivel pursuit breakerek nincsenek a játékban, így levakarni sem igazán lehet őket, emiatt pedig a legtöbb üldözés kényelmetlenül sokáig elhúzódhat.

A napszakok közti váltás is meglehetősen egyszerű: a garázs elhagyása után mindig dönthetünk, hogy nappal vagy éjszaka szeretnénk-e vezetni, valamint nappal egyetlen gombnyomással bármikor átválthatunk éjszakába. Visszafele viszont ugyanez nem működik, az estéknek csak a Palm Cityben szétszórt biztonságos házak felkeresésével vethetünk véget.

JÖHET A PADLÓGÁZ

A Heatben összesen 127 autó kapott helyet a Volvóktól kezdve a BMW-ken és Mazdákon át egészen a Ferrari és a Lamborghini legújabb modelljeiig. A kocsik jó része kívül és belül egyaránt testreszabható, méghozzá meglehetősen alaposan. Külön öröm, hogy a Paybackben bevezetett kártyás rendszer eltűnt, így most már nem a szerencsén múlik, hogy épp milyen alkatrészt kapunk a kocsinkhoz, hanem mi választhatjuk ki, mit szeretnénk fejleszteni.

Az irányítás a tuninghoz hasonlóan nagyjából hozza ugyanazt a formát, amit a Ghost Games korábbi alkotásaitól már megszokhattunk, azaz itt is akkora hangsúly kerül a driftelésre, hogy kis túlzással a sarki boltba is csúszkálva fogunk lemenni. Persze mindegyik kocsi esetében testre szabhatjuk, hogy mennyire tapadjon az útra, de az én tapasztalataim szerint érdemes inkább a driftelésre húzni a járgányokat, ezzel nagyban megkönnyítve az életünket.

Ami a versenyzést illeti, az egyes versenymódok nagyjából megfelelnek annak, amit a Paybackben is láthattunk: van itt sprint, körverseny, drift és off-road száguldás egyaránt, szóval a változatosság garantált. Néha akad egy-egy driving story is, de lényegében ezek is szimpla versenyek, csak előtte egyik vagy másik haverunk beszél egy kicsit arról, hogy most miért fontos nyerni.

NEONFÉNY ÉS CSILLOGÁS

A Heat története a pálmafáival és csupa üveg felhőkarcolóival enyhén szólva is Miamit idéző Palm Cityben játszódik, de nem csak itt versenyezhetünk, hiszen a térkép hatalmas és szerencsére igen változatos is. Vannak békés kisvárosok, vadul kanyargó hegyi szerpentinek és elhagyatott kavicsbányák vegyesen, sőt, ha már Miami és Florida, akkor feltűnik egy Kennedy Űrközpontra gyanúsan hasonlító épület is. A térképen ezenkívül számtalan gyűjtögethető kacat, összetörhető reklámtábla és opcionális kihívás is helyet kapott, ezeket érdemes felkutatni, ha egy kis extra pénzre és hírnévre vágyunk.

A Heat továbbra sem idézi a Need for Speed-sorozat fénykorát, de egyértelműen jobb lett a mostani generáció korábbi epizódjainál.

A térkép tehát hatalmas, a város és úgy összességében a játék kinézete viszont már elég vegyes képet mutat. Maguk a verdák nagyon mutatósak, azonban a környezettel és a karakterekkel vannak gondok. Sokszor csak elmosott, életlen textúrákat kapunk, melyek a nagy száguldás közben annyira még nem feltűnőek, de amikor lassul egy kicsit a tempó (vagy amikor a verseny előtti intróban mutogatják nekünk a közönség rondábbnál rondább tagjait), akkor azért megtörik a varázs.

MEHET A MENET?

Mindent összevetve a Need for Speed Heat tagadhatatlan előrelépés a Ghost Games eddigi két önálló alkotásához képest, azonban érdemes figyelembe venni azt is, hogy sem a 2015-ös epizód, sem a Payback nem tette túl magasra azt a bizonyos lécet. A Heat ennek ellenére egy kifejezetten szórakoztató darab lett, mely, ha teljes áron nem is ajánlható mindenkinek, egy leárazás alkalmából jó vétel lehet.

Ilyen egy igazi izomautó, öcsém! Csoda, hogy a Halálos iramban-filmek producerei eddig még nem figyeltek fel a tehetségemre...

ÉRTÉKELÉS

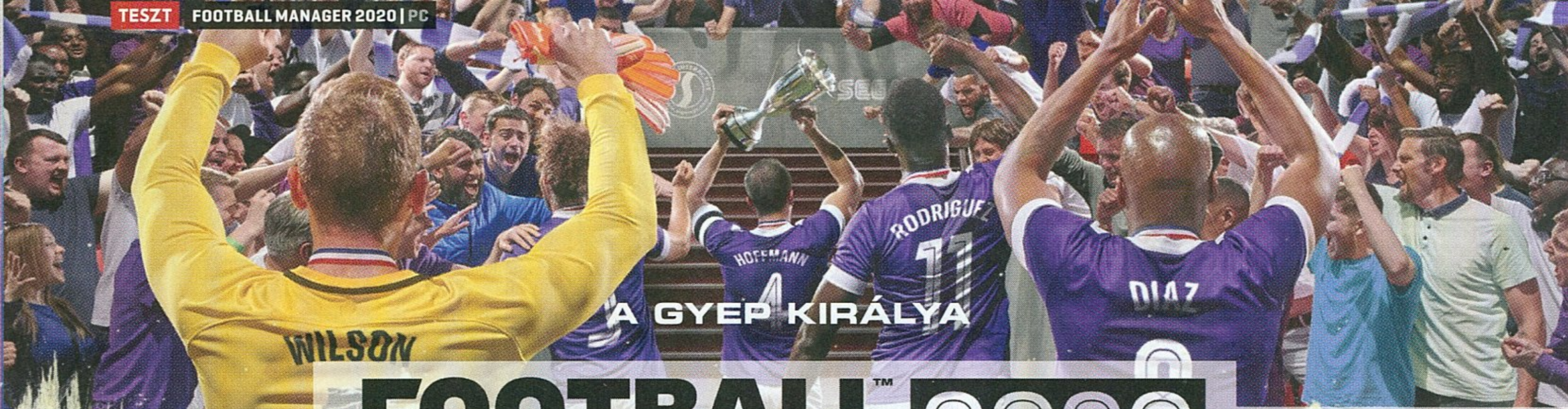
Need for Speed Heat a Ghost Games eddigi legjobb próbálkozása a szérián belül, mely bár nem ér fel a régi nagy klasszikusok szintjéig, azért így is egy szórakoztató darab.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Remekül kinéző és alaposan testreszabható kocsik, hangulatos éjszakai versenyzés.

KONTRA
Unalmas üldözések és bugyuta sztori.

75%



A GYEP KIRÁLYA

FOOTBALL MANAGER™ 2020

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **SPORTS INTERACTIVE** – MŰFAJ **MENEDZSMENT** – MEGJELENÉS **2019.11.19.** – ÁR **STEAMEN 55 EURÓ, NAGYJÁBÓL 18 400 FORINT.**

[ÍRTA **POZANDR**] **AZ ÉV VÉGE MINDIG JÓ IDŐSZAK A SPORTOK KEDVELŐINEK, HISZEN SZEPTEMBERBEN KEZDŐDNEK A NAGY FUTBALL BAJNOKSÁGOK CSOPORTKÖREI. ENNEK MEGFELELŐEN NINCS TÖKÉLETESEBB IDŐPONT ARRA, HOGY A KIADÓK ELJUTTASSÁK A VIRTUÁLIS LABDARÚGÁS ÉLMÉNYÉT A RAJONGÓKNAK. A SPORTOLÓK MÁR ELVÉGEZTÉK A FELADATUKAT, IDEJE, HOGY A MENEDZSEREK IS MEGTEGYÉK UGYANEZT!**

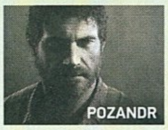
Egy munka sem könnyű, de talán senkinek nem kell annyi elvárással szembenéznie, mint egy focicsapat menedzserének. Meg kell felelnie az igazgatótanácsnak, a sportolóknak, a szurkolóknak és önmagának is. Ezt a felelősséget évről évre bemutatja a Sports Interactive Football Manager-sorozata, melyről tavaly azt hittük, hogy elérte a csúcspontját, de nem, mert a fejlesztők idén még magasabbra tették a lécet, amiért csak elismerés jár!

TÚL A CSÚCSON

Ezt az elismerést a FM 2020 jóval a premier előtt megkapta, hiszen november elején már több mint 1500 nagyon pozitív értékeléssel rendelkezett a játék. Ez persze nem meglepő az elmúlt esztendő után, így a 2019-es sikert követően kötelező feladat volt a továbblépés. Ez pedig meg is történt: az adatbázis minden eddiginél több nevet tartalmaz, az argentin Superligától kezdve a Bundesligán át a Dél-afrikai Nemzeti Divízióig. A választott csapat menedzseri pozíciójába lépve temérdek feladattal szembesülünk: edzés, taktika, sajtó, pénzügyek, személyzet, igazgatótanács felől érkező elvárások, valamint ifjúsági csapatokkal és azok fejlesztésével foglalkozó részleg – de ez csak a lehetőségek egy kis szelete.

Persze a tálalás nem változott: a táblázatok, grafikonok, statisztikai adatok mennyisége elképesztő: mindegyik részlegről meg lehet tudni valamit, de közel sem eleget. A Football Manager 2020 kőkemény tanulást kíván meg, de ezért cserébe sikert és elismerést nyújt. Nemcsak a játéktól, de a vezetőségtől is, hiszen a klub víziója az egyik új dolog, mely kibővítésre került. Már a játék legelején megtudjuk, hogy mi a cél rövid és hosszútávon: támadó játék, költségvetésen belüli működés, bajnoki serlegek, fiatal játékosok toborzása a profit növelése céljából és így tovább. Ezek mindegyike kategóriákba (elvárt, preferált stb.) van rendezve, amelyekről tárgyalni ugyan lehet, de nem biztos, hogy az elvártnál kisebb cél kitűzése kifizetődő, hiszen demotiváló lehet a csapattagok, sőt akár a rajongók számára is. Egy csapat azonban nemcsak a felnőtt sportolókból áll, hanem az utánpótlásból is, akiknek pátyolgatása különösen fontos az idei részben: a 23 év és 18 év alatti tagok azt várják, hogy bekerülhessenek az első csapatba, de ehhez rengeteg dolgot kell figyelembe venni. Milyen a kondíciója? Milyen a munkamorálja? Mennyi a fizetése? Jobb játékos-e, mint a kezdőcsapat azonos pozíciójában játszó sportolójáé? Akár egy pályamodellt is fel lehet kínálni a tehetségesebbeknek, játékidőt és más dolgokat ígérve. Döntés döntés után – rengeteg tényezőt kell figyelembe venni ahhoz, hogy sikerüljön elérni a célt. Ez nem egy tucat órányi játékot jelent, hanem akár több százat.

ÉRTÉKELÉS



POZANDR

Hihetetlen, hogy a Football Manager még két évtized után is tud fejlődni, a Sports Interactive szakijai pedig mindig megtalálják azokat a pontokat, ahol van lehetőség a bővítésre.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **93%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

Konkrét elvárások mentén lehet dolgozni, ami megkönnyíti a munkát...

KONTRA

...ami azonban így sem egyszerű, ez pedig a FM rétegjátékos mivoltából ered.

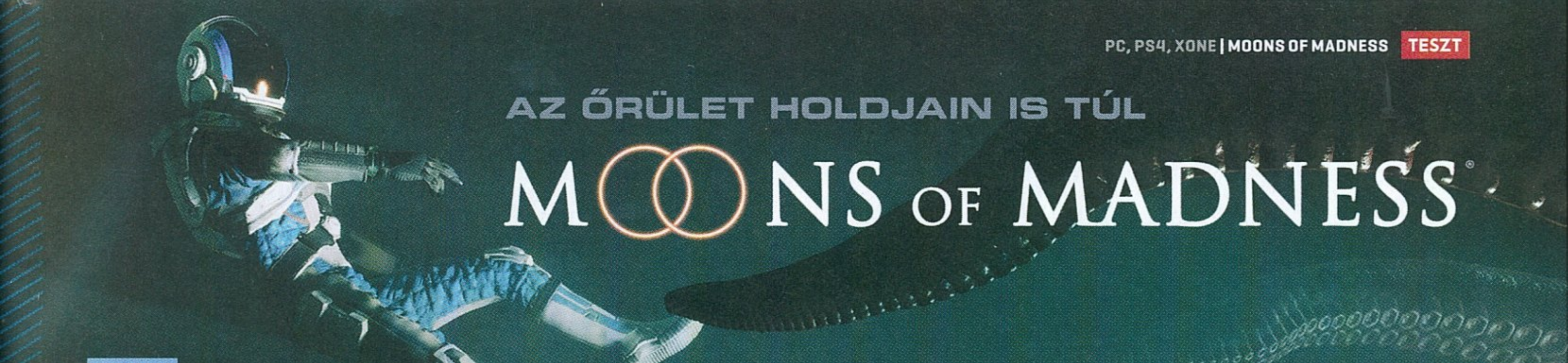
87%

Tessék, hiába az új stadion, ha egyszer a kutyaütő „profikra" senki sem kíváncsi. Pista is az előbb a saját kapuba rúgott gólt.

BAJNOKSÁG BAJNOKSÁG UTÁN

Amellett, hogy a fejlesztők meghagyták, ami jól működött, olyan helyeken fejlesztettek, bővítettek, ahol arra szükség volt. Ilyen például a meccsmotor: a játékosok, a mérkőzések sokkal jobban festenek, az animációk is simábbak, most már a labda és a passzok hangját kéne lecserélni valami természetesebbre, mert ez bizony eléggé idegesítő, és nem is követi a játékosokat. Elveszett egy meccs? Hallgassatok a segítőkre, akik hasznos tanácsokat nyújthatnak, akár az edzésben, akár más területeken. Ilyen apróságok is számítanak. Összeségében remekül, sőt nagyon jól sikerült az idei Football Manager, így a nagy kérdés az, hogy a Sports Interactive jövőre hogyan, merre tud továbblépni. Abban biztosak lehetünk, hogy a fejlesztők nem adják fel, és megtesznek mindent annak érdekében, hogy 2020 végén még jobb élményt kapjanak a fotelmenedzserek.

IDÉN SAJNOS NEM MINDEN SPORTJÁTÉK TELJESÍTETT JÓL, DE A FOOTBALL MANAGER, HÁLA AZ ÉGNEK, TÖRETLENÜL HALAD ELŐRE.



AZ ŐRÜLET HOLDJAIN IS TÚL

MOONS OF MADNESS

ADATOK

KIADÓ **FUNCOM** – FEJLESZTŐ **ROCK POCKET GAMES** – MŰFAJ **HORROR-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.22.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8 400 FORINT, KONZOLOKRA KÉSŐBB ÉRKEZIK.**

[ÍRTA **BÖJTI**]

Két éve várom már, hogy Iranon helyett a Marsot keressem, majd megtalálva a Phobosz és Deimosz földöntúli szépségéről regéljek, a vörös bolygó legsötétebb titkainak nézhessek utána, ezzel is a Nagy Öregek kedvében járva, mindent megtéve dicsőségükért. És most végre alávethetem magam kozmikus bölcsességük akaratának.

Két éve már, hogy a kölni gamescomon kipróbálhattam a Rock Pocket Games második játékát (az első az egészen más műfajú Shiftlings volt), és mivel a demó már akkor is egész szépen össze volt rakva, a Mars egy kisebb szelete bejárhatónak bizonyult, később a nagy csend miatt úgy tűnt, hogy ez a kellemesen borzongatónak ígérkező kaland is a fejlesztői pokol egyik bugyrának áldozatává vált. Végül azonban a cím visszatért, a csapat mögé beállt a Funcom, némi támogatásért cserébe pedig talán a fejlesztők lelke sem volt drága – na, jó, ennyire nagy árat nem kellett fizetniük, mindösszesen gyermeküket állították be a The Park mellé, mint a The Secret World univerzumának vadhajtása. Éppen ezért az eredetileg szimplán lovecrafti kozmikus horrorban (amit már a cím is egyértelművé tesz) itt-ott ismerős nevek és vállalatok tűnhetnek fel, de mivel a régen kifejezetten népszerű MMO világától a Nagy Öregek intrikái sem állnak távol, ez még egyáltalán nem a világvége.

FÉLELEM ÉS RETTEGÉS

Nem a világvége, de a Phobosz (félelem) és Deimosz (rettegés) árnyékában azért eleve nem biztos, hogy jót jelent egy titkos üzenet, aminek hála az Orochi (a The Secret World egyik titokzatos frakciója) kutatóbázist épít a Marson, a Trailblazer Alphát. A játékos itt bújik Shane Newehart bőrébe, aki mérnökként természetesen nincs beavatva a küldetés rejtett céljaiba, neki csak annyi a feladata, hogy megoldja, ha valami elromlik, illetve segítse a többiek munkáját. Azonban szokás szerint és ezúttal abszolút várhatóan beüt a ménkű, méghozzá elég hamar. Víziók, megbolonduló munkatársak, akik szinte istenítik a zöldházban megjelenő inváziós létformát, ami mindent bekebelez, és persze csőstül jön a baj, avagy Shane agyára is komoly hatással van a helyzet, emiatt nem mindig tudni, mi a valóság, mi a képzelet és mi a múlt megtestesülése.

Mint említettem, a Moons of Madness már két éve is egészen kellemesnek tűnt, mert bár az alap egy szimpla sétaszimulátor, azért a hangulatot rendesen sikerült eltalálni. A belső nézetes játékmenet során jegyzeteket olvashatunk, gépeket kell működésre bírnunk, néha logikai feladványokkal szöszölhetünk (vannak egészen jópofák), sőt vegyületeket keverhetünk ki, alkalomadtán még „harcolhatunk" is. Már ha a QTE gombnyomkodás annak nevezhető. Ezenkívül viszont nem sok dolga van annak, aki nekiül az elsőre, nem rohanósan nagyjából 6-8 óra alatt teljesíthető kalandnak, ami, ahogyan a műfaja is mutatja, nem az akcióról szól, hanem az élményről. Abból pedig jutott bőven.

ÉRTÉKELÉS

Kellemes kis lovecrafti kozmikus horror, ami egyben a The Secret World része, annak univerzumába is bekapcsolódik – a korábbi, mások által készített The Parknál mindenképpen jobban sikerült darab.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

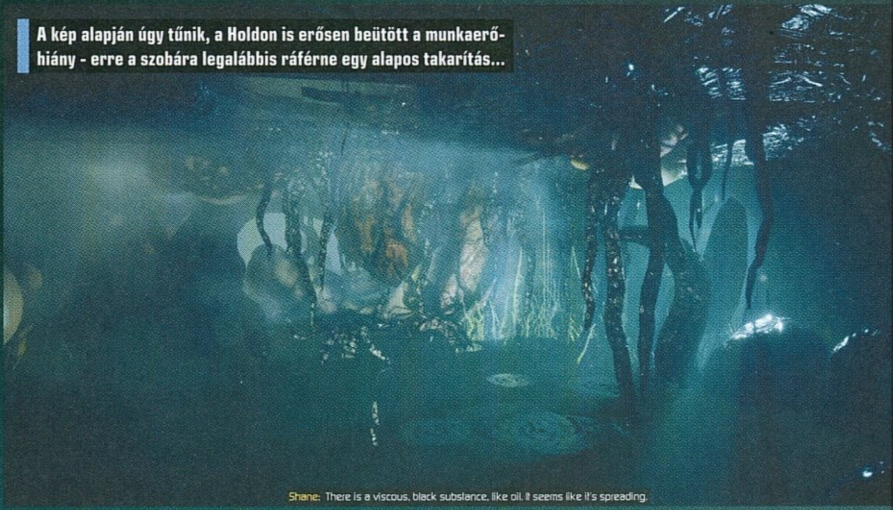
Itt-ott egészen látványos, de mindenképpen hangulatos horrorélmény, ami Lovecraft rajongóinál és a The Secret World kedvelőinél egyaránt maradandó emlékké válhat.

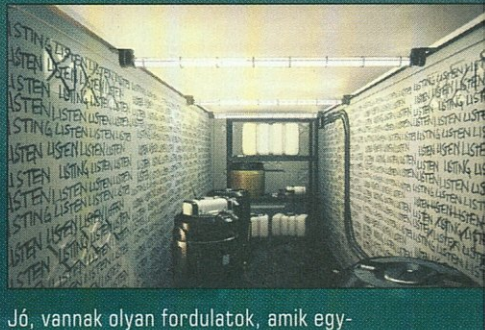
KONTRA

Azért a környezet néhol elég elnagyolt, érezni az alacsonyabb költségvetést, emellett viszont kicsit magas az árszabás egy szimpla sétaszimulátorhoz képest.

80%

A kép alapján úgy tűnik, a Holdon is erősen beütött a munkaerőhiány - erre a szobára legalábbis ráférne egy alapos takarítás...

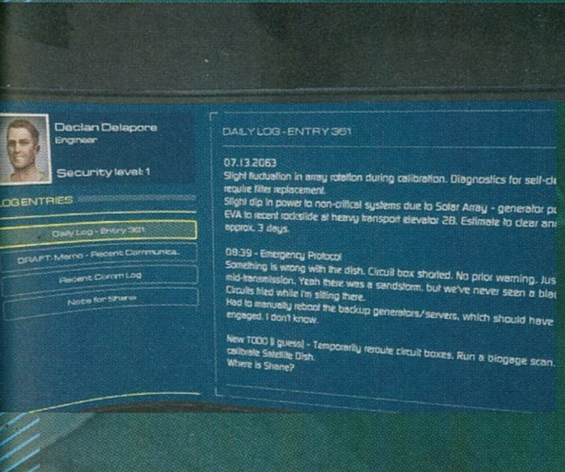


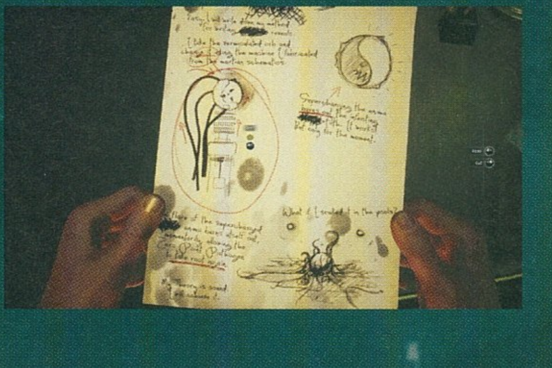


Jó, vannak olyan fordulatok, amik egy-egy sejtelmesebb pillanatból kikövetkeztethetők, emellett sokan ellenségesek a sétaszimulátorokkal szemben, de még így is azt gondolom, hogy az élményjátékok zsánerének ugyanúgy helye van a piacon, mint bármelyiknek. A Moons of Madness egy igazán kellemes kozmikus horror, lovecrafti kaland, ami ráadásul egy idegen bolygón, a Doom után szabadon szabadítja el a poklot, miközben időről időre azért kisebb-nagyobb meglepetések is érik a játékost.

A FUNCOM KEZE NYOMA EGYÉRTELMŰEN ÉRZŐDIK, HISZEN A THE PARK UTÁN A MOONS OF MADNESST IS BEKAPCSOLTÁK A THE SECRET WORLD VILÁGÁBA.

Éppen ezért, és mert hangulatába, hangjaiba, látványába nem nagyon lehet belekötni, stílusában egészen jó értékelést érdemel a Moons of Madness, egyetlen komolyabb hibája talán az árazása, ami műfaján belül éppen a lélektani határvonalat célozta be. Minden más téren viszont remek munkát végzett a norvég fejlesztőcsapat, remélhetőleg nem ez az utolsó alkotásuk a sétaszimulátorokon belül.





A JEDI VISSZAVÁG

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

EA

[ÍRTA DZSÉJT] **Ugyan az EA eddig nem kényeztetett el minket minőségi Star Wars-játékokkal, de a Respawn most olyan programot tett le az asztalra, amit bátran emlegethetünk egy lapon akkora klasszikusokkal, mint a Jedi Knight 2: Jedi Outcast és a Knights of the Old Republic.**

ADATOK

KIADÓ **EA** – FEJLESZTŐ **RESPAWN ENTERTAINMENT** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.11.15.** – ÁR **STEAMEN (ÉS A TÖBBI PC-S PLATFORMON IS) 60 EURÓ, AVAGY KB. 20 000 FORINT.**

Sokat kellett várnunk egy olyan Csillagok háborúja-programra, ami nem a többjátékos módot helyezi előtérbe, hanem az egyjátékos élményt, és nem érezzük azt, hogy csak a rajongói igények szükségszerű kielégítése miatt van történet is benne. De végre megérkezett a Fallen Order, és bizony, itt nincs se loot crate, se többjátékos mód, se megjelenés utáni tartalom, csak és kizárólag egy történet és egy hamisítatlan, hosszú Star Wars-kaland.

A MENEKÜLŐ JEDI

Hősünk, Cal Kestis, a klón háborúkból visszamaradt roncsok szétszedésével tengeti mindennapjait, miközben retteg attól, hogy kiderül: valaha a Jedi Rend tagja volt. A sors úgy hozza, hogy nem élheti sokáig a víg napokat, mert miután egy barátja életveszélybe kerül, kénytelen használni az Erőt, méghozzá egy birodalmi kutaszdroid fotoreceptorai láttára. Nosza, nem is kell sokat várni, amíg felbukkan két inkvizítor. Calnek esélye nincs, de szerencséje annál inkább. Megjelenik Cere, az egykori Jedi lovag, aki kihúzza őt a csávából és beveszi a legénységébe. Innentől indul a kaland, ami megannyi bolygón, hullán és fénykardforgatáson át vezet. A cél: a Jedi Rend visszaállítása.

A TÖKÉLETES EGYVELEG

A Respawn semmit sem bízott a véletlenre, szóval ahelyett, hogy megpróbálták volna valami fantasztikus ötlettel megváltani a világot, inkább áttúrták az ipart mindenért, ami működik, tetszik a népnek és használható a Fallen Orderhez. Először is itt a harcrendszer, ami a FromSoftware játékaiból lehet ismerős. Lényegében a reflexekre, kitérésekre és visszatámadásokra van kihegyezve. Ha jókor védekezünk vagy megfelelő ütemben támadunk, akkor lerombolhatjuk ellenfelünk védelmét (ezt egy csík jelzi) és kupán csaphatjuk a fénykarddal. A mezei rohamosztagosok általában már egy nyaklevestől elszenderednek, az inkvizítorok, nagyobbacska szörnyek és droidok nehezebben csendesednek el.

Persze a dolog nem egyszerű, főleg azért nem, mert ugyanez igaz az ellenségre is, ők ugyanúgy védekezéssel és támadással darálják a mi védelmünket, és bizony Cal nem terminátor, már közepes fokozaton is eggyé válik az Erővel, ha egy nagyobbacska szörnyeteg gyorsan egymás után megsimogatja a buksiját a karmos végtagjával. A bossok pedig, ha nem figyelünk oda, másodpercek alatt képesek darált húst csinálni hős Jedi lovagunkból.

A Fallen Order másik fontos eleme a felfedezés. A játék során hét bolygót látogathatunk meg, ebből öt szabadon bejárható – illetve, ez így nem teljesen pontos. Szabadságunkat Cal képességei korlátozzák, ugyanis az itt gyűjthető ruhák, űrhajó- és droidfestések, fénykard alkatrészek, valamint a világot alaposan elmélyítő kódexbejegyzések sokszor olyan helyen vannak, amiket csak bizonyos, az Erő adta képességgel lehet elérni. Szóval a legtöbb világra érdemes visszalátogatni, ha új skillre teszel szert, mert bizony addig elérhetetlen helyek válnak elérhetővé. Sokszor botlunk fejtörőkbe is, amik szintén a képességekhez kötődnek, például mozgó alkatrész befagyasztása az időbe vagy egy ajtó kilökése a helyéről, és ezek kombinációi.

Apropó, Erő, a harcban természetesen ezt is használhatjuk. Ugyan nem rombolhatunk úgy, mint a Force Unleashedben, vagyis nem vagyunk félistenek, de így is élvezetes az Erővel katapultálni a rohamosztagosokat vagy magunkhoz rántani a delikvenst, aztán kardélre hányni. Az Erő tehát tanulható, ahogy a fénykarddal való bánásmód is. Fegyverünk fejlődik, akárcsak kis

A GURUK MEGMONDJÁK

WILSON AZ ERŐ VELÜNK VAN

Habár az első órában nem voltam elkápráztatva tőle, a végére megszerettem. A Fallen Order sok hibával rendelkezik, mégis kiválóan mossa egybe a Dark Souls-os harcrendszert, az Uncharted-os/Tomb Raider-es felfedezést és a Metroid-os pályadizájnt – még úgy is, hogy pont a DS-es rész lóg ki a legjobban a feltámadó ellenfelekkel. A labirintusszerű helyszínek a gyorsutazás hiánya és a gyenge térkép miatt nem sikerültek túl jól, de a karakterek emlékezetesek, az összhatás látványos és hangulatos, a szavatosság pedig kifejezetten példás 2019-ben egy ilyen műfajú és ilyen kategóriájú játéktól. Csak remélni tudom, hogy folytatást kap: akkora klasszikus nem lesz belőle, mint a Jedi Outcastból, de ez az a Star Wars-játék, amire már oly sok éve vártunk. És akkor most álljon rajthoz az X-Wing!

Ja, hogy ti nem is harcolni akartok? A jobb oldali kis fickó beállása alapján a Zümi Trió valami táncos produkcióra készül.

MŰFAJOK KEVEREDÉSE

A Fallen Order egy nagy olvasztótégelye az olyan játékelemeknek, amiket mostanában más sikerjátékokban láthattunk. Lássuk, miből építette fel a programját a Respawn!

Souls-like játékok

Akárcsak a Sekiróban vagy a Dark Soulsban, a Fallen Orderben is rá kell jönnünk, hogy melyik ellenfél ellen milyen taktika a célravezető, és ez a tanulás bizony néha elhalálozással jár. Azért persze nincs szó halálszimulátorról, de nehezebb fokozaton ez is megizzaszthatja az embert.

Uncharted és Tomb Raider

A Star Wars világa még sosem volt tele ennyi megmászható fallal, lengésre alkalmas kötéllel, rejtett barlanggal és a képességeket igénybe vevő fejtörővel. A pályák felépítése egyértelműen olyan, hogy Nathan Drake és Lara Croft is mindegyiken jól érezné magát.

God of War

Cal sosem lett Jedi lovag, így padawan szintről kell indulnia, fejlődése viszont nagymértékben hasonlít Kratos fejlődésére a 2018-as God of Warból. Szinte mindennek van külön fejlődési fája, és sok esetben a sztorihoz kötődik adott képesség vagy alkatrész megszerzése.

És akkor most, egy és két és há... és négy! Nevörending sztóóóriiii! Áoááááoáóá! Nevörending sztóóóriiii! Áoááááoáóá!

droidunk, BD-1, aki megtanulhat ajtókat és droidokat hekkelni, elektromos bizgentyűket túlterhelni stb. – és persze BD-1 is hozzájárul ahhoz, hogy hozzáférhess hozzáférhetetlen helyekhez. Szóval van itt fejlődés dögivel, mégsem átláthatatlan a dolog, viszont jól kiegyensúlyozott. A játék végéig marad tápolni való, ugyanakkor, ha elég időt szánsz a felfedezésre (ezért is XP jár), akkor a végére mindent kimaxolhatsz.

MINDEN A HELYÉN

A Respawn a Star Wars-univerzumot sem vette félvállról. Igazából talán csak az animációs sorozatokban merítettek olyan nagy kanállal az egész franchise-ból, mint a Fallen Order. Mindegy, hogy mi a kedvenced, itt tuti találsz rá utalást. Mivel öt évvel járunk A Sith-ek bosszúja után, még rengeteg prequel kacat van szerteszét, ugyanakkor a Birodalom az uralkodó, szóval a klasszikus filmek is megelevenednek. De vannak itt idegen lények a sequel trilógiából, űrhajók a spin-off filmekből, és ellátogathatunk olyan bolygókra is, amiket az animációs sorozatokban láthattunk. Mindeközben a főhőst üldöző két inkvizítor a képregényekből köszönt át. Sőt a játék választ ad több, a rajongókat foglalkoztató kérdésre, mint például a Csillagpusztító eredetére.

Mindezek ellenére nem zsúfolt a játék, nem érzed azt, hogy töményen adagolják a fan service-t. Mindennek megvan a helye, beleillik a képbe, és nem zökkent ki. Mindeközben a Fallen Order az univerzum bővítésére is képes, így új bolygók, fajok és űrhajók is belekerültek, amik nagyszerűen beleillenek az összképbe.

ÉRTÉKELÉS

DZSÉJT

A Respawn megmutatta, hogyan kell jó Star Wars-játékot készíteni. A sztori, az akció, a szereplők, a hangulat, minden nagyon egyben van.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Ezernyi kedveskedés a Star Wars-rajongóknak, látványos fénykardos akciók, szabadon felfedezhető világok, kihívással teli, hosszú, jól megírt történet.

KONTRA

Hiányzik a gyorsutazás lehetősége, a térkép nehezen használható, a mentés néha frusztráló, eredetiséget nyomokban sem tartalmaz, technikai problémák.

88%

ZAVAR AZ ERŐBEN

A Fallen Order sajnos nem hibátlan, sőt van néhány nagy melléfogás benne, ami miatt kénytelen voltam lejjebb vinni az értékelést. Először is, ami a legtöbbet idegeskedtem, az a mentési rendszer. Menteni ugyanis afféle földre varázsolt Jedi meditációs köröknél lehet, ezek elszórtan hevernek a pályákon. Ha kinyiffansz, az utolsó mentésről kezded újra – s bár ilyenkor minden XP-t elveszítesz, amint nyakon vágod a téged kinyíró delikvenst, vissza is kapod egy dögös, de baromi zavaró lassítás keretében.

Ez így még rendben is lenne, de amikor egy combosabb ellenfél tizedszerre öl meg, a respawn helye viszont fél pályával arrébb

A mentési rendszer frusztrálóvá válhat, de a soulslike-ok türelmes rajongóit kicsit sem éri majd felkészületlenül.

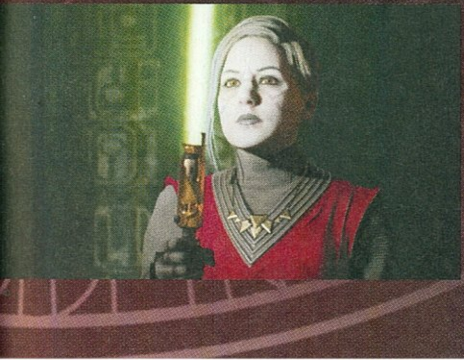
van, az kellemetlen. Rendkívül unalmas és frusztráló tízszer megtenni ugyanazt a távot. És ez még mindig az elviselhetőbb problémaforrás, mert az igazi élményt akkor garantálja a játék, amikor összeomlik, és töltheted vissza az állást. Ilyenkor aztán végleg elbukssz mindent, kezdheted az egész felfedezést, XP-gyűjtést, mé-szárlást elölről, az utolsó mentésedtől. És sajnos ez nálam többször is előfordult.

Emellett más technikai bakik is vannak. Cal néha akkor sem kapja el a kötelet, ha éppen átesik rajta, az MI meg csak bizonyos területen működik: ha átléped a láthatatlan küszöböt, onnantól kezdve nem bánt, te viszont – ha már képes vagy rá – megölheted azzal, hogy párszor hozzávágod a fénykardot.

Amúgy az MI-nek más gondjai is vannak. Néha kihagy a műagy. Egy alkalommal egy scout trooper szegődött árnyékként mellém, követett mindenhová lelkesen, de bántani nem akart. Megsajnáltam, és haza is vittem volna, de a társai nem hagyták, szóval a nagy kardhadonászásban véletlen őt is levágtam.

Mindezt tetézi, hogy nincs gyorsutazás, minden távot magunknak kell bejárni, ami akkor válik unalmassá, amikor végzel egy küldetéssel, és a pálya végéről kell visszasétálni, mászni, ugrálni. S bár vannak rövidítések, a nehezen használható térkép és a kacifántos pályák miatt azok is körülményesen közelíthetőek meg, ráadásul az ellenség minden elhalálozás vagy pihenés (ekkor visszatöltődnek értékeink) után respawnol.

Mindezen hibák ellenére a Fallen Order nagyon hosszú idő óta az első remek, egyjátékos módra kihegyezett Star Wars-játék, és, ahogy a bevezetőben is írtam, méltó a régi klasszikusokhoz. Egy percig sem unalmas, folyton bedobnak valami új játékelemet, a fejlődés jól kiegyensúlyozott, és ami a legjobb: a történet végig leköti az embert. Lehet, hogy eredetiség nem sok van benne, de piszok szórakoztató játék.



ADATOK

KIADÓ **BIGBEN INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **VARSAV GAME STUDIOS** – MŰFAJ **SZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.11.14.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 300 FORINT.**

[IRTA DRAG]

Miután a Goat Simulator kasszasiker lett, a fejlesztők rájöttek arra, hogy szimulátor címszó alatt szó szerint bármit el lehet adni, ha jó az ötlet és a kivitelezés. A Bee Simulator azonban nem egy újabb állatos ökörködés, sőt kifejezetten fontos problémára hívja fel a figyelmet.

Soha nem gondoltam volna, hogy valaha is a méhek fontosságáról fogok írni egy videojátékokkal foglalkozó magazin hasábjain, most azonban kénytelen vagyok előhozni a témát. Nemcsak azért, mert ezek az apró rovarok tényleg kulcsszerepet töltenek be világunkban, nélkülük pedig túlzás nélkül összeomlana a földi ökoszisztéma, hanem mert az aktuális tesztalany, a Bee Simulator is már az első másodpercekben egyértelművé teszi számunkra, hogy valójában arra szeretné felhívni a figyelmünket, mennyire óvnunk kell a kis zümmögőket. Na de hogy lesz ebből játék? Meglepően egyszerűen!

AKI A VIRÁGOT SZERETI...

A Bee Simulator egy ifjú méh bőrébe bújtat bennünket, akivel szépen el kell sajátítanunk a pollengyűjtés mesterségét. Aki azonban a „szimulátor" szó hallatán megijedne, azt már most megnyugtatnám: a Varsav Game Studios alkotása egy rendkívül könnyed darab, aminek nincs igazán mély játékrendszere, kezelése pedig minden tekintetben pillanatok alatt elsajátítható.

A játék egy meglehetősen nagy nyitott világba hajít bennünket, melyet egyértelműen a New York-i Central Park inspirált, és bár alapvetően már az első pillanattól kezdve teljes szabadságot kapunk, aki szeretne egy kis kontextust adni a repkedésnek, az egy rövid, két-három óra alatt teljesíthető, cserébe nagyon kedves kis sztorit is végigjátszhat. A feladatok azonban itt sem különböznek attól, ami a nagyvilágban vár ránk.

A Bee Simulator szépen végigmegy azokon a nehézségeken és veszélyeken, amik egy méhcsaládra leselkednek a nagyvilágban.

A legfontosabb a már említett pollenszedés, ami annyiból áll, hogy elrepülünk a körökkel jelzett virágok fölött – a kaptárba visszaszállítva a „rakományt" tudáspontokat kapunk, amikből új skineket és trófeákat nyithatunk meg. Virágból egyébként rengeteg fajta van, különféle ritkaságokkal, mintha csak egy RPG-ben járnánk (a „méhlátás" bekapcsolásával tudjuk megkülönböztetni őket a színük alapján), ennek pedig leginkább azért van jelentősége, mert masszív archívumot tölthetünk meg a játékot benépesítő flóra és fauna leírásaival. A küldetések között akad még versenyzés, ahol a karikákon átrepülve kell utolérnünk valakit, táncolós játék, ahol mozdulatokat kell leutánoznunk az iránygombokkal, illetve harc, ahol az egérgombok jó ütemben történő megnyomásával tudunk támadni és védekezni.

...AZ CSAKIS EGY MÉH LEHET!

Talán a leírásból is lejön, hogy a Bee Simulator se nem túl összetett, se nem túl nehéz. De a készítőknek érezhetően eszük águkban sem volt azzá tenni, és ami a legjobb hír, hogy a koncepció tökéletesen működik. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem voltam szkeptikus, de a nap végén az idei év egyik legkönnyedebb, már-már meditatív játékélményét kaptam, ami leginkább a thatgamecompany zseniális alkotásait, a Flowert és a Journey-t juttatta végig az eszembe – a virágok miatt előbbit különösen. Ráadásul nemcsak témája, hanem egyszerűsége miatt is bátran ajánlható az open world játékokkal még csak ismerkedő ifjoncok számára.

Ha a szó legszorosabb értelmében kikapcsolódásra vágysz videojáték címszó alatt, akkor a friss kínálatból keresve sem találsz jobbat a Bee Simulatornál. Ritkán találkozni ennyire kedves játékkal, amire büszkék lehetnek a lengyel alkotók. Nemcsak azért, mert egyszerűsége ellenére van benne kellő mennyiségű tartalom és gyűjtögetnivaló, hanem azért is, mert nagyon szép és fontos üzenete van. Ugyanakkor pedig kiváló példa arra is, mi mindenre jók a videojátékok – mindezt úgy, hogy az edukációs jelleg soha, egyetlen pillanatra sem áll a szórakozás útjába.

ÉRTÉKELÉS

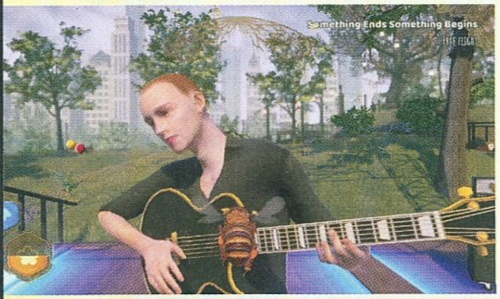
A Bee Simulator egy nagyon egyszerű, főleg fiataloknak szóló open world játék, de kikapcsolódásra vágyó idősebbeknek is bátran ajánlható.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Kedves, szívmelengető tálalás, szép üzenettel, könnyed, már-már meditatív játékélménnyel és sok gyűjtögetnivalóval.

KONTRA
Nincsenek igazán mélységei, a látvány pedig itt-ott eléggé baltával faragott.

70%



CSILLÁMZSIVÁNYOK

SPARKLITE

[ÍRTA **MCMACKO**] **Zsiványos játékokkal tele a pince, tele a padlás – csoda, hogy a tetőtérben porosodó retró konzolokra nem mászott még vissza a műfaj. A Sparklite ezt a megközelítést szeretné újragondolni, avagy összehozni a Nintendo masinákról ismert klasszikus 2D-s Zeldák stílusát a roguelite mechanikákkal.**

ADATOK

KIADÓ **MERGE GAMES, MAPLE WHISPERING LIMITED** – FEJLESZTŐ **RED BLUE GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.11.14.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, KB. 8 400 FT.**

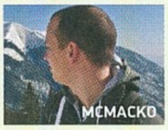
Geodia földjén járunk, amely világot a Sparklite nevű anyag tartja össze. A Csillám a Fűszer, a Fűszer az élet, tudjuk ezt jól Herbert óta. Ebben a világban azonban a Báró és a bányászatra szakosodott rosszfiúk pont a Sparklite anyagra pályáznak, amivel veszélybe sodorják a teljes ökoszisztémát. A világ állatkái csúfondáros szörnyeteggé válnak, a Sparklite bányászata pedig darabokra szaggatja a bolygó felszínét. Itt jövünk a képbe, Geodia megmentőjeként.

2D-S AKCIÓ-KALAND, EGY KISEBB CSAVARRAL

Bizonyára ti sem egy eldugott Sparklite-bányában éltétek le az elmúlt éveket, így láthattátok, ahogy a roguelite műfaja elárasztotta a Steamet és a konzolok virtuális polcait. Bizony, 2019-ben is vannak még olyanok, akik a Moonlighter, a Morta, a Gungeon vagy a Ditto után fantáziát látnak a stílusban. Ami persze nem is baj, a Csillámzsiványok ugyanis szerencsére a jobban sikerült roguelite címek közé tud felsorakozni.

Kezdjük például a fő pozitívummal: a játék vastagon merít a 2D-s Zelda-játékokból. Bár a készítők a Link to the Pastet emlegetik fő ihletforrásként, nekem a GBA-s Minish Capre hasonlított az egész Sparklite-élmény. Talán a vibrálóbb színek, talán a vidámabb hangulat tette ezt velem, amit én egyáltalán nem bántam a játékkal töltött idő során. Hogy is néz ki egy átlagos kör a Sparklite-ban? Lemegyünk a lebegő steampunkos kis szigetről Geodia felszínére, amelyet a folyamatos rengések fazoníroznak át. Adott egy térképelem-készlet, de mindig változik a világ leosztása, és a fix képernyőkön is van némi loot-randomizáció a környezetből kiverhető rejtekutak és kincsek formájában. Van tehát véletlenszerűség a játékban, még ha nem is olyan erős a dolog – a labirintusok, ahogy írtam, készre sült képernyőkből vannak összeválogatva. Összesen öt biomot tudunk meglátogatni, de ezek persze mindig újravariálódnak, minden egyes elbukott futam után. A küldetéseken csillámot tudunk megkaparintani, adott esetben a sztorit mozdítjuk előre, az aktuális power-up készletet pedig bukjuk. A csillámból a főhadiszállást fogjuk majd cicomázni. Jobb kütyüboltot, erősebb kórházi központot, új tervezőasztalokat tudunk varázsolni a kezdetekben eléggé alapszintű szolgáltatást nyújtó HQ intézményeihez.

ÉRTÉKELÉS



Újabb zsiványkodás, ezúttal Zeldás stílusban.

TÁLALÁS:	**80%**
TARTALOM:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Korrekt roguelite-hurok, kellemes prezentáció.

KONTRA

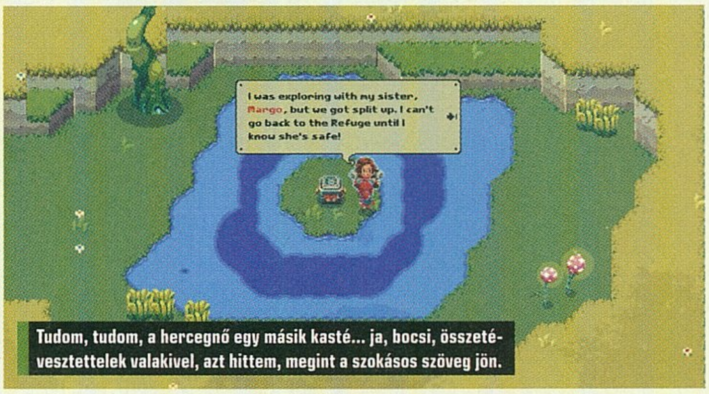
Vannak benne bőven unalmasabb, önismétlő pillanatok.

78%

CSILLÁM A SÖTÉTBEN

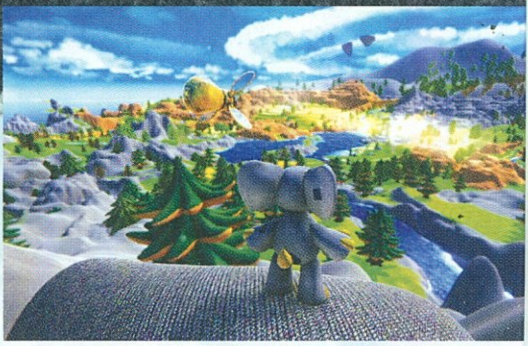
Eddig minden szép, minden jó, sőt tovább is sorolhatjuk a pozitívumokat. A játék irányítása bár elsőre furcsa lehet, beszokás után eteti magát, és a hitboxokat, az ellenfelek támadási mintáit is tökéletesen betanulhatjuk – persze csak addig, amíg úgy igazán be nem durvulnak. A játék grafikai megoldásai és muzsikái is remek minőséget képviselnek. A Sparklite sokkal jobban néz ki, mint ahogy a képekről lejön. Sajnos azonban a roguelite játékokra jellemző ismétlődés és monotonná váló lootolás is felüti a fejét. Minél beljebb jutunk a térképen, annál unalmasabb lesz újra átvergődni a rövidítéseket ugyan tartalmazó, de idővel tényleg uncsivá váló kezdőterepeken.

Bár nem lesz a kedvenc roguelite játékom a Sparklite, azért kellemes órákat és némi nosztalgikus örömöt így is kaptam a Red Blue Games játékától. A Zelda hatása tényleg ott van, az olyan apróságok, mint a jól átgondolt fegyverek, hősnőnk robot cimborája, vagy a rétegesen (zeldás szekvencialitással) megnyíló titkos bónuszok azért bőven tartogatnak annyi izgalmat, hogy a műfaj kedvelői, vagy akár a műfajjal ismerkedők ránézzenek a programra. Én is megyek leadni a cikket, de még futok előtte egy kört, hátha lenyomom a soron következő bányász titánt…



Tudom, tudom, a hercegnő egy másik kastélyban... ja, bocsi, összetévesztettelek valakivel, azt hittem, megint a szokásos szöveg jön.

MESE A VILÁG



ADATOK

KIADÓ **STICKYLOCK STUDIOS** – FEJLESZTŐ **ALTEREGO GAMES** – MŰFAJ **KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.11.15.**
ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6 700 FORINT.**

[ÍRTA **MCMACKO**] Kedves kalandjáték, amelynek fonálból fonott világában minden csoda megtörténhet. Sajnos ez a csoda azonban csak egy szimpla kis mese lesz. A Woven ezért leginkább a gyerekeknek és a meseszerű élményeket kereső játékosoknak lehet érdekes.

Kicsit furcsa lelkülettel írom ezeket a sorokat – ugyanis nagy valószínűséggel ez az utolsó cikk, amit a nyomtatott formában megjelenő PC Guruba leadok. Az első kezem ügyébe kerülő számot a kilencvenes évek első felében, bőven tízéves korom előtt forgattam. Azaz nagyjából akkor, amikor még talán a Wovennek is örülni tudott volna a gyermeki énem. Hát így kötöm össze a múltat a jelennel, de mielőtt nagyon eltévednénk, nézzük meg, merre kalandozhatunk Stuffyval, az Alterego Games kalandjátékának hősével.

VÁSZON, POSZTÓ, SELYEM

A Woven, mint fentebb is leírtam, kalandjáték. Nem platformer, nem TPS, nem reflexjáték. Ez volt talán az első meglepetés az előzetes képek után, mikor elindítottam a kampányt. A történet elején hosszasan figyeljük Stuffyt, amint csetlik-botlik a mindenféle méteráruból összevarrott dombokon, mígnem a kis kifordult lábú elefánt megtalálja új barátját, Glitchet. Glitch láthatóan elüt a világ jellegétől, révén a kis szentjánosbogár „robotból van". A kontraszt azonban csak szorosabbá fűzi a két figura között a szimpátiát, Glitch pedig jól érzi magát az új környezetben, ahol nemrégiben varrógépek, mindenféle puzzle-feladatokat (és jutalmakat) rejtő szerkezetek, valamint ellenséges géprovarok is felbukkantak.

A duónak öt világon keresztül kell bizonyítania rátermettségét, amelyet kalandjáték-elemekkel (PC-n „kattints-és-fut a karakter" irányítással) és egy „varroda mechanikával" vérteztek fel a készítők.

ÉRTÉKELÉS

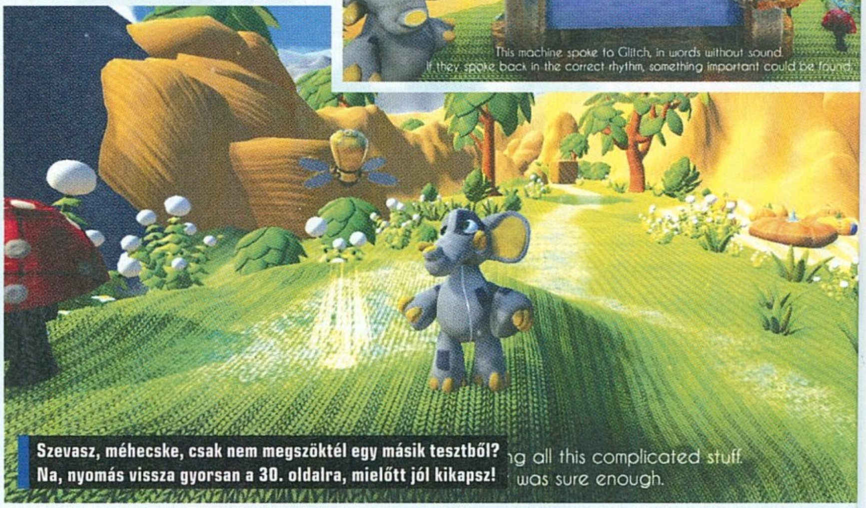
Kedves kalandjáték, ami az egyszerűbb végén fogja meg a selyemzsinórt.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Kellemes hangulat, „varroda"-mechanikák.

KONTRA
Bugyuta küllem, darabos és önismétlő játékmenet.

65%

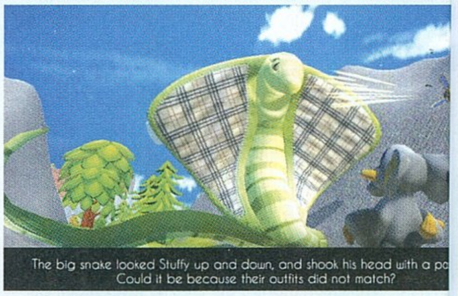


Szevasz, méhecske, csak nem megszöktél egy másik tesztből? Na, nyomás vissza gyorsan a 30. oldalra, mielőtt jól kikapsz!

A kalandozós rész persze szorosan összefügg a varrós lehetőségekkel. A Glitch által üzemeltetett varrodákban Stuffy foltokat, a terepről összegyűjtött anyagokat, testrészeket, akár komplett állatformákat varrathat magára.

Mire jók ezek a váltások? Hát például arra, hogy az újdonsült formánkkal addig elérhetetlennek tűnő pontokra caplassunk, vagy frissen behúzott képességünkkel továbbjussunk a terepen. Kint persze mehet tovább a gyűjtögetés, így egy érdekes játékhurok alakul ki előttünk, ahogy a zegeket-zugokat felderítjük a párosunkkal.

A Woven sajnos a látvány és a megvalósítás tekintetében azonban hagy némi kívánnivalót maga után. A terep és a textúrák önmagukban még csak-csak elmennek. Ilyen kellemesen renderelt puha, bolyhos kötött pulóver felületeket még egy játékban sem pipáltam, pláne nem ekkora mennyiségben. Sajnos azonban a program a Yarn Yoshi színvonalát vagy a LittleBigPlanet kreatív játékosságát nem képes visszaadni, sem küllemében, sem összetett játékmenetében. Hiányzik a világokból egy kis következetesebb pályadizájn, a terepek sokszor amatőr érzést keltenek az emberben, az animáció, a suta karakter pedig csak tetézi a problémát.



A MESEMONDÓ TITKA

Egy valamiről nem esett szó, ami a játék színvonalát mégis feljebb tornássza. Egy kedves hangú mesélő bácsi követi végig a történéseket. Ettől az egész játéknak kellemes, interaktív esti mese jellege, puha, barátságos atmoszférája lesz. Ez menti meg a Wovent, és ez az a pont, ahol el tudom képzelni, hogy nemcsak a gyerekek ülnek majd le a programmal játszani (szinkron nélkül nehéz dolguk is lesz), hanem esetleg olyan felnőttek is, akik néha visszavágynak a gyerekkorba.

A főhős bugyuta, a játékmenet is esetlen, a szó szerint mesés jelleg, illetve maga a mesélő azonban mégis megmenti a Wovent.

Én is bebújok a meleg takaróm alá, a rohanó időt megállítom azzal, hogy ismét nyolcévesnek gondolom magam. Előveszem a mai napig őrzött, korai Guru lapszámot, és úgy teszek, mintha minden rendben volna. Mintha ismét gyerek lennék. Mintha minden kezdődhetne ismét elölről. Akár egy mesében… ■

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

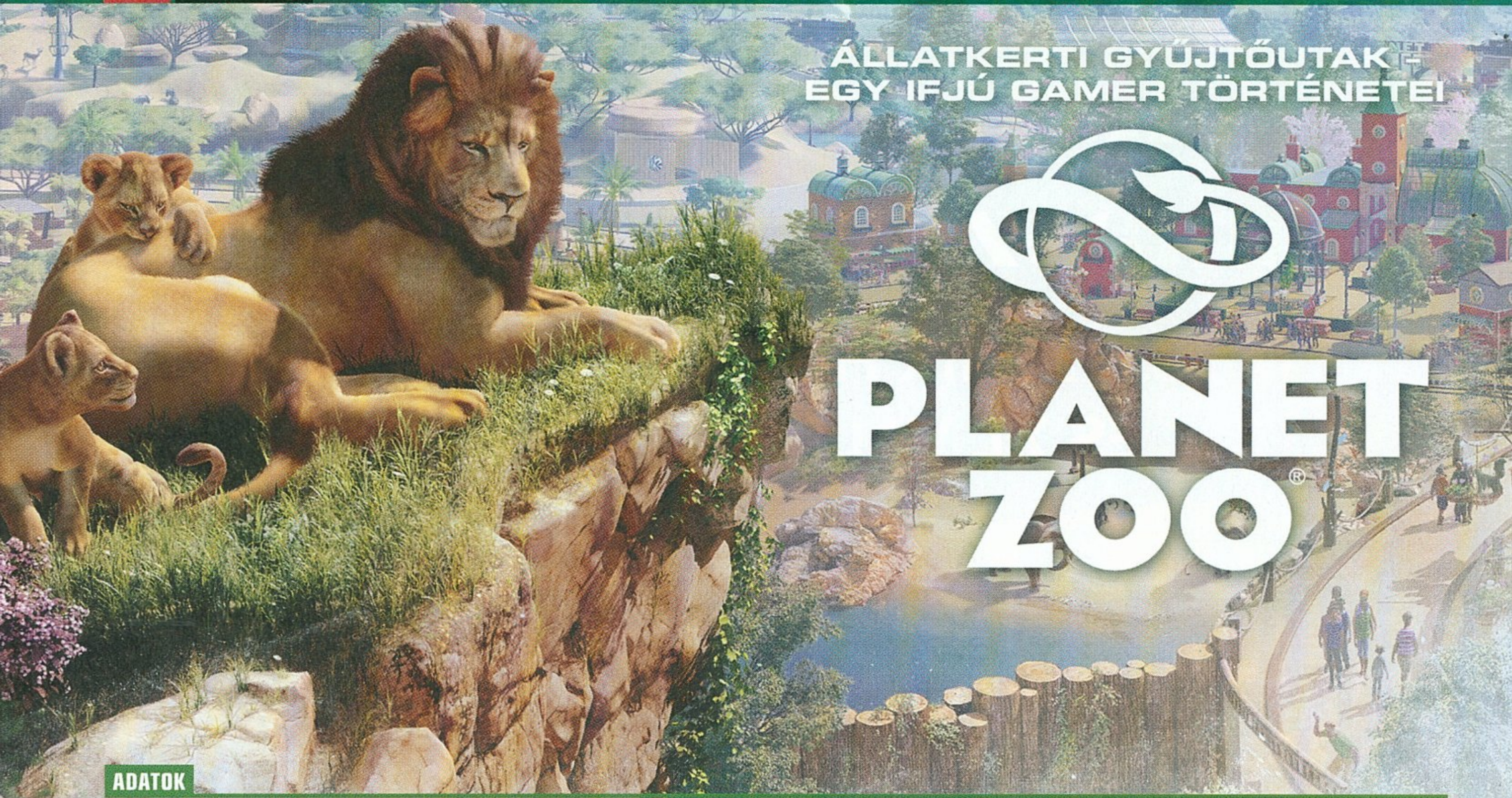
MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: WWW.GALAKTIKABOLT.HU

ÁLLATKERTI GYŰJTŐUTAK – EGY IFJÚ GAMER TÖRTÉNETEI

PLANET ZOO



ADATOK

KIADÓ **FRONTIER DEVELOPMENTS** – FEJLESZTŐ **FRONTIER DEVELOPMENTS** – MŰFAJ **MENEDZSMENT/SZIMULÁCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.11.05.**
ÁR **STEAMEN 45 EURÓ, NAGYJÁBÓL 15 000 FORINT AZ ALAPVERZIÓ.**

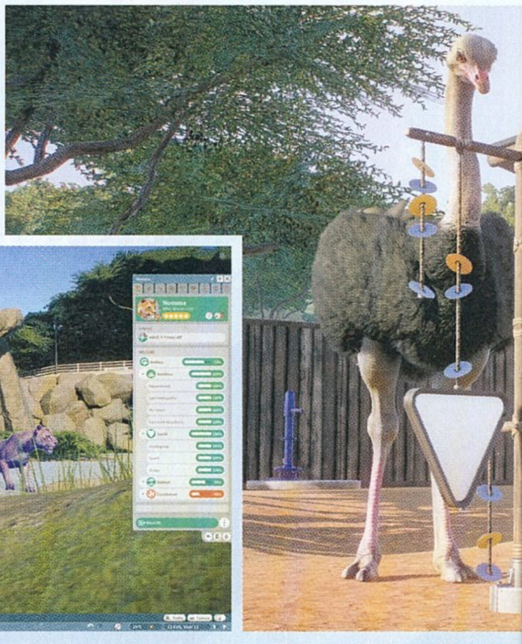
[IRTA BÖJTI] **Az van, hogy elengedtem ezt az egész gamer dolgot, inkább felcsaptam állatkert-tulajdonosnak. Az első tanulság az volt, hogy a vadállatokat alaposan válaszszam el a látogatóktól, mert először a sikoltozás és menekülés jön, majd mindezt követik a húscafatok. Azután azzal is tisztában lettem, hogy a pénz nagy úr, egy ilyen intézmény pedig hiába épül az élővilág szeretetére, az nem tartja fenn a létesítményt. Gyötrelmes tanulóórákon vagyok túl. De élvezem...**

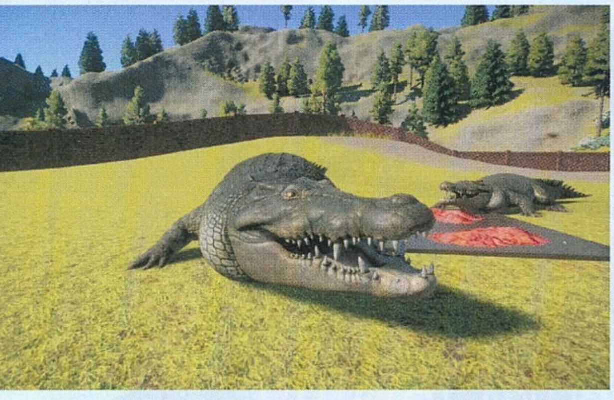
Hogy mennyire nem mindegy az, hogy merre és kinek dolgozik az ember, azt lényegében maga a Frontier Developments története is kiválóan bizonyítja. Az egykoron Frontiert és Rollercoastert alkotó brigád később a Microsoft színeibe öltözve Kinect-játékokat készített, és bár többnyire azért a kaptafánál maradtak, össze sem hasonlítható akkori tevékenységük azzal, amit függetlenként értek el. Az Elite-tel az űrszimulátorok világában robbantottak, a Planet Coasterrel mindenkit elsöpörtek a vidámpark-menedzselős játékok piacáról, majd kicsit az ősállatokkal is kísérleteztek, hogy mindössze alig másfél évnyi kihagyás után megismételjék a Coaster sikereit, csak ezúttal az állatkerteket megcélozva. Mondhatni, igazi sikertörténet az angol stúdióé, és bár a Planet Zoo nem lesz mindenki játéka, akit nem vagy nem annyira rémiszt meg az összetettség és a gondolkodósabb, sokfelé figyelmet követelő játékmenet, az biztos, hogy több tíz órán át a makik, tigrisek és pandák életét fogja tanulmányozni.

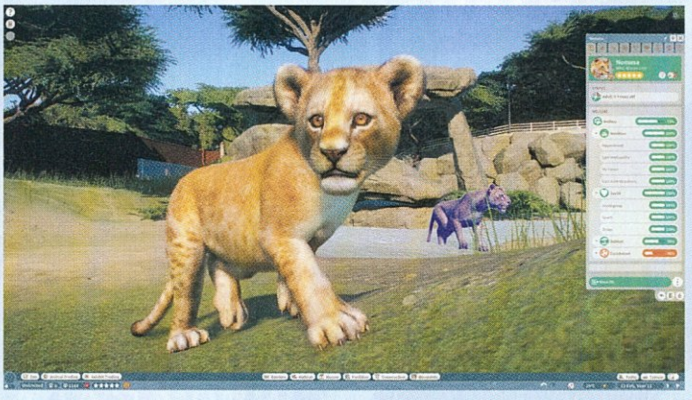
MINDEN KEZDET NEHÉZ

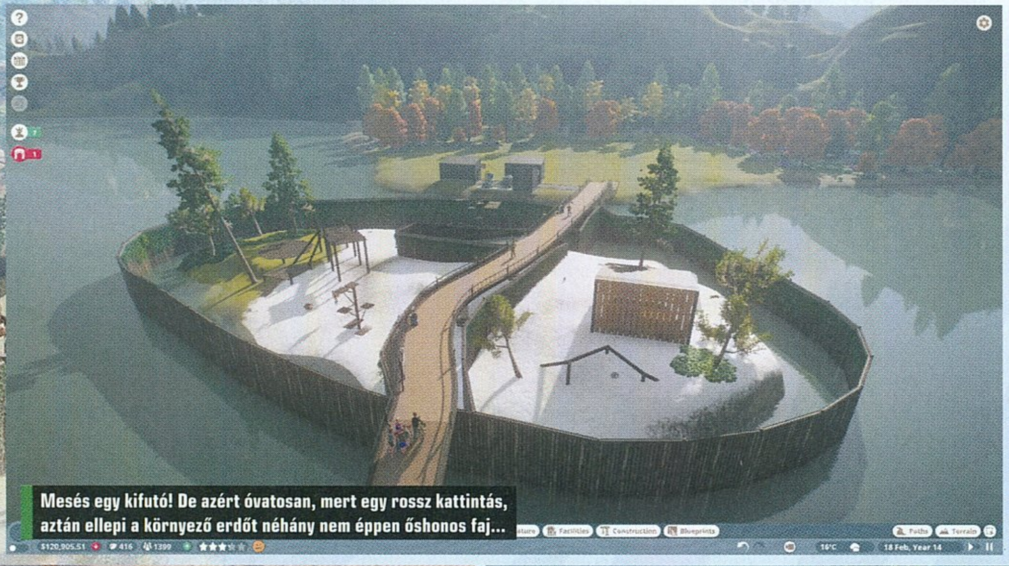
Nehéz, de ha segítenek, azért könnyebben oldódunk. Így van ez itt is, elvégre a sztorimód kellőképpen izgalmas oktató résszel indít, amiben a legfontosabb játékmechanikai elemeket megmutatják a fejlesztők. Nagy csodákra mindenesetre ne számíts: a cél egy jövedelmező, modern állatkert megépítése és állandó üzemeltetése, miközben a felmerülő problémákra mihamarabb megoldást kell keresni, amiben persze az alkalmazottak a legfontosabb társak. Így az építgetésről, a dizájnról, a személyzetről, a „lakókról" és a nézelődő állatkedvelőkről is neked kell gondoskodnod, ami természetesen nem egyszerű móka, de pont azért van a tutorial, hogy ne egyből a mélyvízben kezdjél.

Így a legelején egy már működő és lényegében önfenntartó létesítményben kell megoldani pár apró változtatást, ami új állatok befogadásáról, igényeik kielégítéséről, a munkaerő átcsoportosításáról, illetve az építmények átalakításáról szól.

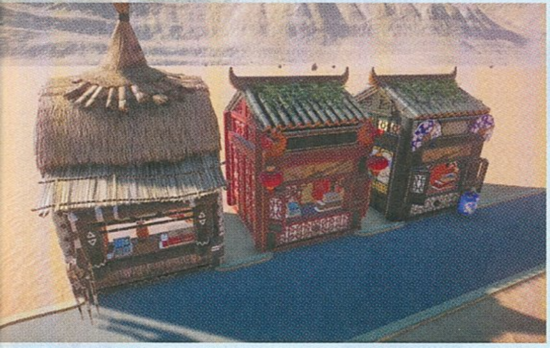


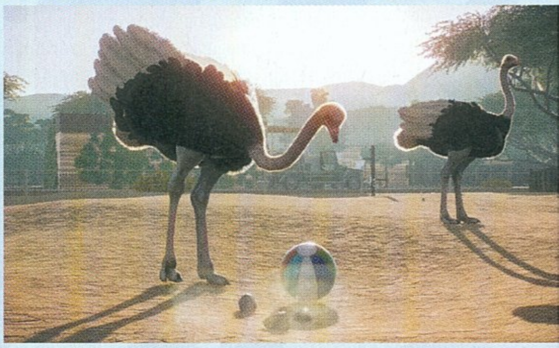






Mesés egy kifutó! De azért óvatosan, mert egy rossz kattintás, aztán ellepi a környező erdőt néhány nem éppen őshonos faj...





A kamerával távolíthatunk, közelíthetünk, körbejárhatunk bármit, dönthetjük, forgathatjuk, a legaprólékosabban is megfigyelhetjük mind az állatokat, mind a látogatókat vagy a terepet is, amire meg szükségünk lesz, elvégre a változtatásoknál bizony észnél kell lenni, a szívünkhöz nőtt lakók megfigyelése pedig akár relaxációs folyamatnak is tekinthető a munkavégzés helyett. Nem utolsósorban kameranézetet váltva nincs is más dolgunk, mint gyönyörködni magában az életben, ahogy, mondjuk, kedvenc medvénk átúszik a kifutó közepén bemélyesztett mesterséges tavon, a dombra felkapaszkodva megrázza magát, megszabadulva ezzel a vízcseppektől, majd jóízűen falatozik egyet, miközben az üvegfalak túloldaláról százak figyelik minden egyes mozdulatát. A Planet Zoo elsősorban erről a csodáról szól, miközben mellette rengeteg apróságra is oda kell figyelnünk.

Merthogy kell kereskedelmi épület, mindenféle egyéb tákolmány, amiknek hála embereink az ellátástól kedve a kutatásig és akár a vírusok és betegségek okozta karanténig mindennel foglalkozhatnak, és persze az sem mindegy, ki mit csinál, illetve hova milyen állatot helyezünk el. A kifutókat át kell alakítani, ha más igényű vendég érkezik, a megnyitható ablakok és információs boxok pedig elképesztő mennyiségű adatot biztosítanak, így kedvenceink lakhelyét származási helyének megfelelően rendezhetjük be növényzettel és domborzati formákkal, sőt azt is variálnunk kell, mennyire legyen füves, sziklás vagy éppen havas a terület.

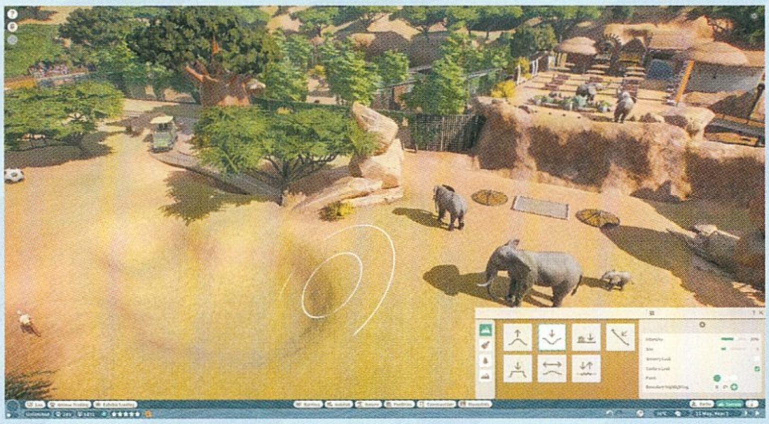
A kreatív játékosok kiélhetik magukat, hiszen nagyon könnyű elveszni a Planet Zooban - szerencsére a szó jó értelmében véve.

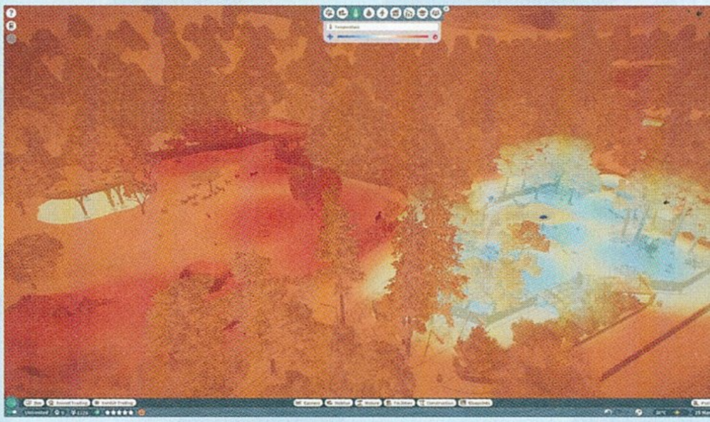
Utóbbiból kiindulva valóban, a hőmérséklet sem mindegy (egy hőtérképpel mindent pillanatok alatt ellenőrizhetünk), ehhez meg ugye energiaellátás kell, szóval az máris látszódik, hogy nem csak annyi a feladatunk, hogy a kis fácánoknak vagy teknősöknek a megfelelő ételt adjuk, valami játékot biztosítsunk. Meg ugye esetenként más-más extra igények is felmerülnek, avagy ragadozóknál nem árt a biztonság, sőt az az elsődleges szempont, mert a kisétáló krokodil, az alacsony kerítésen átugró tigris komoly bonyodalmakat okozhat, emellett a lakók hangulata sem csak poénból rendelkezik külön rubrikával az adatlapon. A szomorú, depressziós állat nem szórakoztató, ha nincs szórakozás, a látogatók sem fognak boldogan távozni, ha pedig a fizető vendég csalódott, annál csak az állatkert-tulajdonos bánata a rosszabb. És még van egy csomó minden, amikről rengeteget lehetne beszélni. Kedvenceinknek társak kellenek, akik nem mindegy, mennyire termékenyek, a mindennapokat az agresszívabb szomszédok is tönkre tehetik, és a többi. Ha újabb szaporulatok vannak, a természetbe is nyugodtan vissza lehet őket engedni, sőt legyen is cél a természet támogatása, miközben a látogatók ezen tevékenységünket és magát az intézményt segítsék adományaikkal, miután a boltokban egyébként is rengeteg pénzt ott hagytak kajára, innivalóra, apróságokra, amiket persze szintén a dolgozóink fognak feltalálni és eladni. Van dolog, így bőven kell figyelni, ez már most látható... nos, a betanító szakasz ehhez adja meg az alapot, miközben a karrier később már teljesen új területekre hajít be, hogy „tegyél, amit tenni akarsz, majd x idő után megnézzük, mit csináltál, ha pedig elherdáltad az összes pénzt, de nincs eredmény, hát, mehetsz vissza a balettba ugrálni!"

A GURUK MEGMONDJÁK

BODAK ÉN A VÍZILOVAKKAL VAGYOK

A Planet Zoonak csak az oktatómódja tartott nekem vagy öt óráig. Na, nem azért, mert annyira bonyolult lenne (bár bőven van benne összetettség), csak cirka egy órát szöszöltem a farkasok odújának kialakításával, mire minden utolsó kis kavics is pont oda került, ahova megálmodtam. De nem kell aggódni, a játék nem csak elfojtott építészi vágyaink kiéléséről szól. A gondok akkor kezdődtek, amikor az első állatkertet építettem a nulláról. A medvék már vagy hatszor megszöktek, mire rájöttem, hogy kerítéskarbantartásra nem osztottam be megfelelő személyzetet a lakrészüket lefedő zónába. Aztán sikerült egy olyan bölénybikát választanom, ami két nap alatt felcsinálta az összes nőstényt, ezért most kénytelenek fogamzásgátlót szedni. Aztán lehullott az első hó, ami annyira nem tetszett a gnúknak, így fűtés kellett nekik. Most meg egy csapat önjelölt állatvédő tüntet, mert a fekete medvém is lefialt, és már nem elég a fekvőhely mindenkinek... szóval, van mivel foglalkozni. Csak ne lenne ennyire bugos.



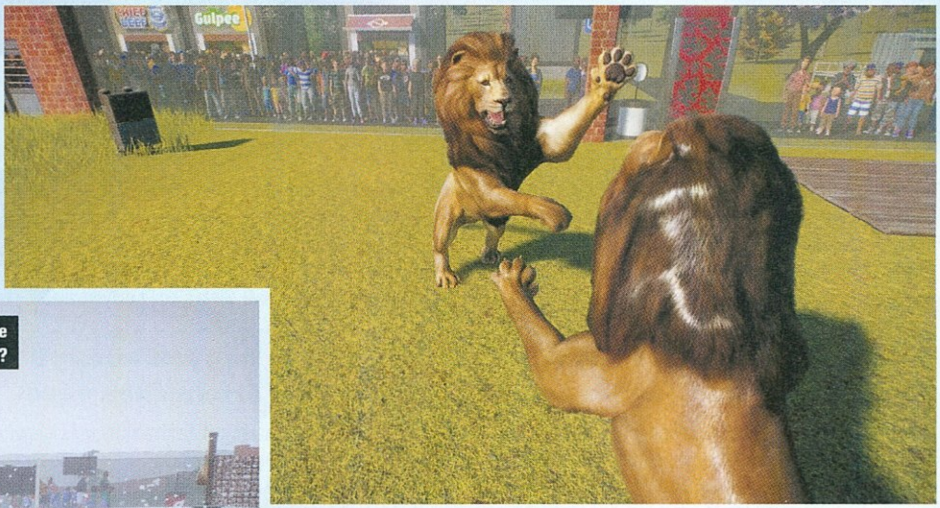


CSINÁLD MAGAD... VAGY FRANCHISE-BAN!

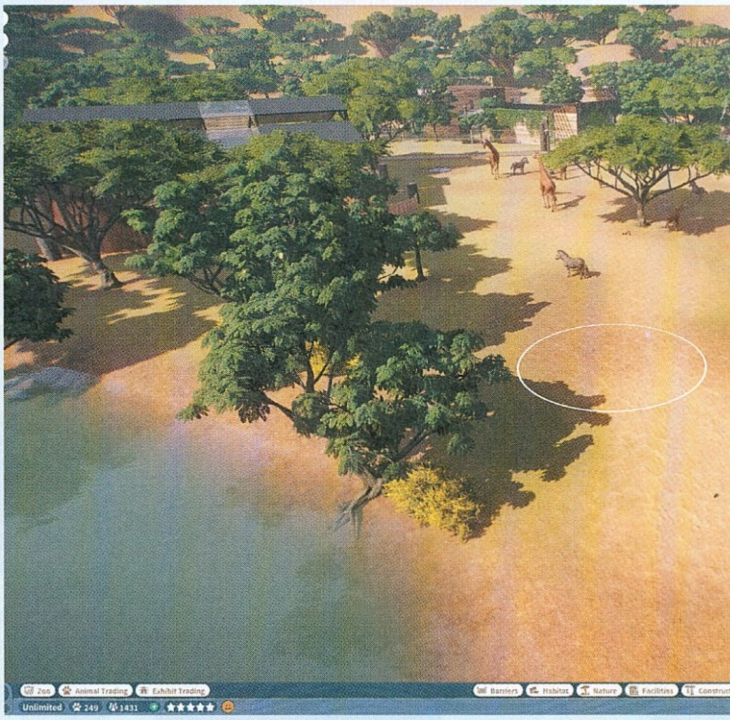
Szóval, ha az alapok megvannak, akkor jöhet a Challenge, aminél szabad kezet kapsz abban, hogy hol és mit szeretnél kezdeni magaddal. Kiválasztod a helyszínt és a környezetet, így a hegyekbe vagy akár a sivatagba is költözhetsz, majd kapod a kihívásokat, hogy mit érdemes teljesíteni. És bizony érdemes, mert pénzjutalom üti a markod, ami további fejlesztéseket és bővítést jelent, miközben az újabb kihívások is érkeznek. Legyen ebből a fajból ennyi, legyen ilyen-olyan kifutód, adott épületed, X bevételed a gyorsétkezdék segítségével, ha pedig már alakul a kis birodalmad, a népek egyébként is özönleni fognak, avagy a határ tényleg a csillagos ég. Ja, nem, az már inkább a Sandbox-módban vár.

Ez lehet majd egyébként sokak kedvence, elvégre itt aztán tényleg nincs más dolgunk, mint az, hogy a játék szabályainak betartása mellett (avagy felügyelet és fejlesztés) azt csináljunk, amit csak akarunk. Itt is helyszínt és éghajlatot választunk, majd lényegében korlátlan anyagi támogatás (beleértve a pénzt, valamint a különböző feladatok teljesítésével szerezhető krediteket) mellett építjük fel álmaink állatkertjét-állatkertjeit (mert ugye a számukat csak a mentéseink szabják meg). A lényeg, hogy azért az állatok és a látogatók jól érezzék magukat, de nem vagyunk korlátok közé szorítva, nincsenek határidők, ellenséges vezetők, így csak a lényegre koncentrálhatunk. Persze a játékmechanika van annyira összetett, hogy aki nem elég kitartó vagy türelmes, az itt is feladja, de ha szívesen elszöszölsz az épületek elhelyezésével, a látványosságok és szolgáltatások kialakításával, akkor ez lényegében a te módod, amiben már önmagában hónapokig elszórakozhatsz a különféle lehetőségek kiaknázásával. Nem beszélve arról, hogy a parkokban vasúttal is lehet szórakozni, különféle járatok futnak át a területen, aminek hála már-már vidámparki látványosságokat is emelhetsz, amikről aztán az utasok ujjongva figyelhetik meg kedvenc állataikat.

Legutoljára pedig maradt a Franchise, ami alapvetően az online módnak számít (bár offline is játszható), és amiben más játékosokkal kereskedve építgethetünk, persze mindenki a saját portáján sepergetve. A lényeg, hogy a szaporításnál nemcsak a vadonba engedhetjük vissza az állatokat, de pénzért vagy ingame kreditekért más játékosoknak is eladhatjuk őket a piactéren, ami egészen hatékony bevételi forrássá tud válni, már ha bírjuk szusszal a nehézkesebb indítást, aminél nagyon oda kell figyelni, hogy ne csődöljünk be hamar. Ha viszont az üzlet beindul (ehhez elsőre az alapvető épületek elégnek bizonyulnak), onnantól már nagy gondok nem lehetnek, az online piacozás pedig ad egy plusz réteget a játéknak.



A profitmaximalizálás miatt télre időzítettük a kölyköket, elvégre egy ilyen cukiságot még -20 fokban is megnéz az ember, nemde?



A GURUK MEGMONDJÁK

WILSON TALÁN TÚL APRÓLÉKOS

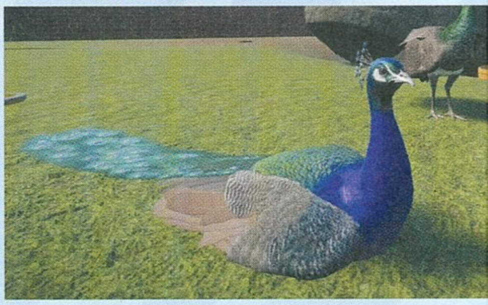
A második aranykorukat élő tycoon-játékok készítői közül töretlenül emelkedik ki az Elite-ről ismert Frontier Developments, méghozzá több okból: egyrészt, mert játékaik a műfaj legszebbjei, másrészt, mert sokszor a téma inkább csak mellékes, és a hangsúly a mechanikán van. Nincs ez másként a Planet Zoo esetében sem, aminél aprólékosabban kidolgozott, szebb tycoon-játékot nem lehet találni a piacon, főszereplői mégsem a címadó állatok, hanem az állatkert működtetésével kapcsolatos milliónyi teendő. Éppen ezért nemcsak a már alapból elérhető tartalom elrettentő, hanem az a mennyiségű mikromenedzselés is, amely a park igazgatásával jár. Számomra ezért – a Planet Coasterhez hasonlóan – kissé felemás az élmény, mert a tényleg hihetetlen szabadság egy kicsit nyomaszt, és sokkal inkább szeretnék az állatokra, a park általános funkcióira támaszkodni, semmint azzal tölteni az időm, hogy a karbantartás legérdektelenebb elemeit is manuálisan kezeljem. De lehet, pont ez adja a varázsát!

Találós kérdés: mi az, ami jobb az állatkertnél és a vidámparknál is? A válasz egyszerű: egy állatkert, amiben vidámpark is van!

JOBBAT NEM TALÁLSZ

A Frontier Developments összességében egy élő világot teremtett, aminél azt csinálsz, amit csak akarsz, legalábbis az állatkertek univerzumában, miközben beállítottságtól és kreativitástól függően használhatod ki mindazt, amit a még csak nem is felső árszabású program nyújt. Merthogy nem 60 euróért, hanem 45-ért vesztegetik a játékot, a Deluxe kiadás pedig további állatfajokat tesz a repertoárba. Elképesztően részletes és összetett szimulációról van szó, aminek hála az elején csak lesünk, hogy most mit és hogyan, de aki belejön, az remekül szórakozhat, ráadásul az igazán kreatív alkotók maximálisan megtalálhatják számításaikat. Már az állatok lakóhelyének kialakítása is számtalan egyedi lehetőséget rejt magában, kezdve a formától, az anyaghasználaton át egészen a dekorációig, de ha a teljes parkot nézzük, akkor tényleg félelmetes, mennyi opció áll rendelkezésre. A megjelenés utáni nyolcadik napon a Workshop (természetesen van integráció) már 8000 elemmel büszkélkedhetett, ami a bejárattól kezdve a különböző díszekig lényegében mindent tartalmazott – és higgyétek el, hogy a választék nem kizárólag számok terén, de minőségben is impozáns. Én speciel teljes tisztelettel adózom azoknak, akik idővel és kellő kreativitással rendelkezve akár órákon át is egyetlen elemmel bajlódnak, hogy az tökéletes legyen, majd fel is töltik, hogy mások is kiélvezhessék munkájuk gyümölcsét. Márpedig a Planet Zoo erre is lehetőséget ad, miközben legfontosabb összetevője azért mégiscsak az állatkerti szimuláció és menedzsment.

Mint olyan, pedig közel tökéletes. Mármint vannak bugok, néha képes összeomlani, illetve biztosan vannak olyanok, akiknek túl összetett és komplikált a rendszer, de mint műfajának képviselője, a Frontier alkotása jelenleg nem nagyon rendelkezik konkurenciával, sőt igen magasra tette a képzeletbeli lécet. Grafikailag is igen látványos, az állatokat és helyszíneket öröm nézni,



emellett bőven van választék (73 faj összesen), miközben a különböző területek és játékmódok is számtalan lehetőséget kínálnak. Sőt, játék közben még tanulhatunk is, elvégre az igények teljesítése és a látogatók informálása közben (számukra is prezentáljuk, mit látnak éppen) a munka okozta izzadtságon túl más is ragad ránk. Nem mondom, hogy zavart volna, ha kevesebb technikai dologra kell figyelnem (elromló eszközök és javítások, hőmérsékleti ingadozások, speciális igények), és inkább az állatokra és hétköznapjaikra összpontosíthatok, de a program igazi erejét pont a mélységei adják, ha pedig valaki éppen erre vágyna, hát a Planet Zoo maga a cuki állatokban és tennivalóban fürdőző Kánaán. G

ÉRTÉKELÉS

Az Elite és a Planet Coaster után a Frontier csapata ismét bizonyította, hogy náluk alkalmasabb brigád jelenleg nem nagyon van egy összetett és életszerű menedzselős program elkészítésére.

TALÁLÁS: **94%**
TARTALOM: **93%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

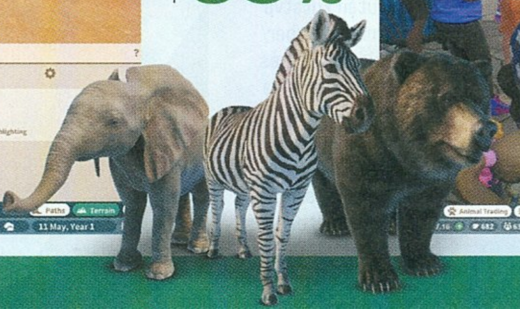
PRO

Életszerűen viselkedő állatok, millió és egy lehetőség, segítő módok, látványos grafika, időjárás- és napszak-változás, nagyszerű hangulat, kimondottan mély és összetett játékmenet, Workshop-integrálás.

KONTRA

Van, akinek túl összetett lesz, túl sok mindenre kell figyelni, illetve kicsit bugos és néha hajlamos az összeomlásra.

90%



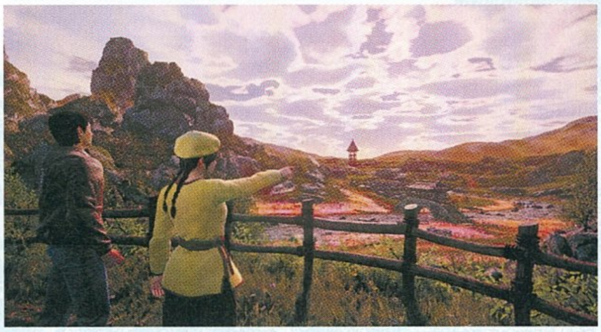
ISMÉT TENGERÉSZEK NYOMÁBAN

Shenmue III

[IRTA **WILSON**] **Az egy egész konzolgenerációt, sőt a nyitott világú játékok műfaját meghatározó sorozat 18 évnyi várakozás után bővült: a kickstarteres támogatóknak hála elkészült a műfajteremtő Shenmue harmadik része, amely visszakalauzol egy félbehagyott bosszútörténetbe és a nyolcvanas évek Kínájába.**

ADATOK

KIADÓ **DEEP SILVER** – FEJLESZTŐ **YS NET** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.11.19.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 800 FORINT.**



Megmondom, mi lesz: most szépen lekungfuzlak, kisírod magad, utána meg öltözz fel nekem, mielőtt jól megfázol!

A Shenmue 3 pontosan ott veszi fel a fonalat, ahol a Shenmue 2 abbamaradt: Ryo, immáron Shenhuával az oldalán igyekszik minél mélyebbre ásni a tükrök rejtélyébe, és a Bailu jelenét is megfertőző múltba. Ez volt az a falu, ahol Ryo apja és nemezise, Lan Di, egykoron barátként igyekeztek minél többet megtanulni a harcművészetről, ám ennél sokkal több mindent találtak – a tükröket, azok históriáját és a jövő átformálását lehetővé tevő képességeiket. Bailu a Shenmue 2-ben nem jutott szerephez, azt felfedezni nem lehetett, itt viszont nemcsak a sztori kezdőhelyszíneként, hanem az egész Shenmue 3 központi lokációjaként funkcionál. A körülbelül 20 órás történet tetemes hányada itt zajlik le, méghozzá pontosan úgy, ahogy a Shenmue első és második része is lepörgött két évtizeddel ezelőtt: lassan.

A RUTIN

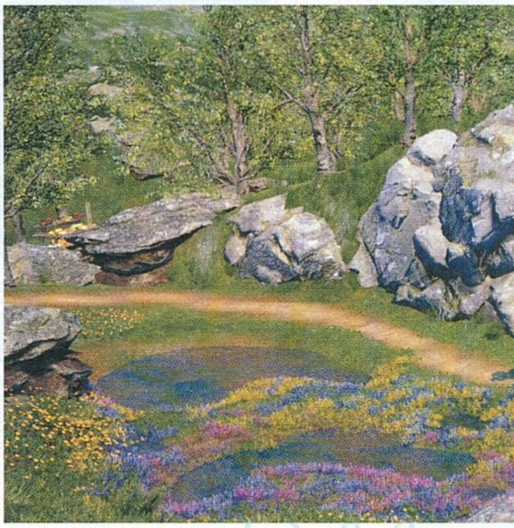
Minden nap reggel 7-kor veszi kezdetét, az ébredést követően pedig mi magunk döntünk arról, hogy a késő esti lefekvésig mivel töltjük az időt. Nyomokat keresünk, és követjük azokat, hogy haladjon előre Ryo és a Lan Di utáni hajsza története? Megismerkedünk a helyiekkel, esetleg segítünk nekik (ha van erre lehetőség)? Vagy elvállalunk valamilyen munkát, hogy legyen miből költekezni? Esetleg nekilátunk kungfu tudományunk fejlesztésének a helyi dojóban edzéssel és a falu bajnokainak legyőzésével? Megkötés ezzel kapcsolatban most sincs, bár fontos észben tartani, hogy ahogy az eddigi részekben, úgy itt is van azért egy időkorlát – egy adott dátum (több mint fél év) elérését követően a játék mindenképp véget ér, és ha valaki nem a rövid, semmiképp sem kielégítő rossz lezárást szeretné, jobb, ha emiatt nem feledkezik bele teljesen a világ felfedezésébe.

Ez ugyanis továbbra is egy mikrouniverzum, avagy a sorozat két korábbi epizódjához hasonlóan most is kapunk egy a maga módján a végletekig kidolgozott világot, funkcióval is rendelkező helyszínekkel és terekkel, a napi dolgaikat végző NPC-kkel, és egy olyan héjszerű felépítéssel, ahol újabb és újabb rétegek, azaz további bejárható részek nyílnak meg az idő- és bizonyos események elteltével. Kezdetben csak a főtér és a falu határában található apró, elkerített szerencsejáték-karám érhető el, később viszont benézhetünk a helyi templomba, a falu egy részét etető napraforgó ültetvényre, a piactérre, a dojóba és további területekre, nem meglepő módon pedig idővel Bailut is el kell hagyni egy nagyobb, minden szempontból masszívabb város kedvéért.

MINT A GYÁRBAN

Akárhol is járjunk azonban, mindig ugyanazt kell csinálnunk: az éppen aktuális nyom után kutatva általában mindenkit végig kell kérdezni egy ember/helyszín megtalálása érdekében, majd ezt újra és újra megismételni, ha nem is az idő végezetéig, de a stáblista eléréséig. Persze nem lehet kizárólag ezzel foglalkozni, például mert a történet több pontján – szintén a Shenmue-ra jellemző módon – pénzre lesz szükség, amit nem annyira egyszerű előteremteni. Ryo kizárólag belépő feladatokat tud elvállalni, Bailuban például beállhat favágónak, amivel alkalmanként 65-70 yuant lehet összeszedni, de aki akar, horgászhat is, az igazán elkötelezettek pedig megsokszorozhatják a pénzüket a számtalan szerencsejáték egyikének használatával.

Pénz viszont nemcsak a sztori szempontjából fontos tárgyak megvásárlásához, de az ételhez is kell. Bár Ryo hivatalosan éhes és szomjas sem lesz, a Shenmue 3 egyáltalán nem tesz

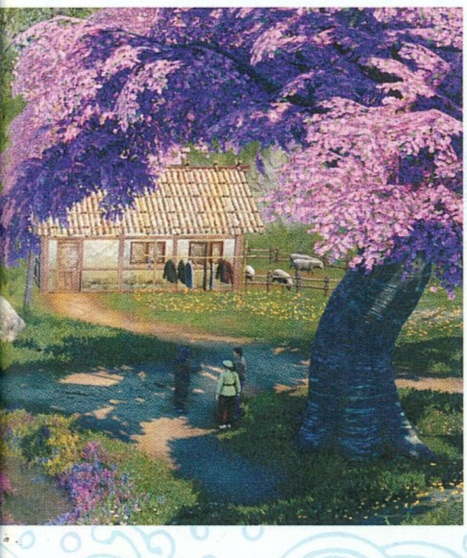


AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

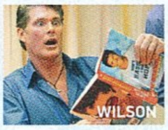
Yokosuka, 1986: Ryo Hazuki a családi otthon tövében található dojóba hazatérve egy harcba botlik apja és egy titokzatos, Lan Di-nek hívott idegen között, aki egy „Sárkánytükörnek" hívott tárgyat keres. A rövidebbet sajnos apja húzza, akinek gyors és nem éppen kellemes halálát követően Ryo bosszút esküszik, majd Lan Di nyomába ered, hogy rájöjjön, ki ő pontosan, és kiderítse, milyen múltbéli incidens vezetett a véres leszámoláshoz. Az álmos kisváros felderítése közben összeszedett nyomok egészen Hongkongig vezetnek, ahol Ryo egy bandaháborúba csöppen, és itt, a legváratlanabb helyen talál barátra, aki elvezeti Kowloonba, a sündisznószerűen egymásba tömörülő, az égbe nyúló épületek fallal körülvett városába, ahol ugyan nem sikerül elkapni Lan Di grabancát, de kiderül, hogy a tükrök (Dragon és Phoenix) egy ősi rend feltámasztásához szükségesek. Ryo ezt követően elutazik a Kínában található aprócska faluba, Bailuba, ahol belebotlik egy Shenhuának hívott lányba, akit ismerősként köszönt, mivel Shenhua többször is feltűnt már az álmaiban, és rövid úton kiderül, hogy családját komoly szálak fűzik a tükrökhöz és a Hazuki családhoz...

különbséget az életerő, az éhség és a szomjúság, valamint a stamina között, azaz a fentieket mind egyetlen mutató szimbolizálja. Ez még a sima sétálástól is fogy, a sprintelésről egyenesen apad, ami önmagában is kellemetlen, de igazán csak akkor válik azzá, ha véletlenül egy csatába sikerül belecsöppenni – egy kiadós futás után nem elképzelhetetlen, hogy úgy 30%-kal kell boldogulni. Ez a semmilyen szempontból sem kellemes megoldás úgy válik igazán abszurddá, amikor az ember kompenzálná evéssel – mert lehet ugyan teljesen normális dolgokat (zöldséget, gyümölcsöt) is fogyasztani két pofára, de legköltséghatékonyabb és egyben a legjobb megoldás az, ha tonnaszámra vesszük és esszük a fokhagymát, ez ugyanis mindössze 9-12 (az eladótól függ) yuan fejében 300-asával képes visszatölteni a mutatót. A szagáról pedig inkább ne is beszéljünk...

Legyen ugyanakkor akármennyi is az életerőnk, előbb vagy utóbb mindenképp elapad, amint harcra kerül a sor – ilyen és ehhez hasonló helyzetből pedig bőven fog akadni. Ryo nem véletlenül jön harcművész családból, és nem véletlenül ajánlott folyamatosan fejleszteni a kungfuhoz kapcsolódó képességeit: az álmos Bailu nem éppen a legbiztonságosabb falu, a helyieket zargató



ÉRTÉKELÉS



A Shenmue 3 egy modern csoda és egy anakronisztikus időkapszula: minden szempontból hű legendás elődeihez, de azok ismerete és szeretete nélkül, önmagában messze nem annyira élvezetes, és kifejezetten maradi.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Japán és angol szinkron egyaránt; kifejezetten tetszetős tálalás; rettentő hangulatosan felépített világ; pontot tesz 18 évnyi várakozás végére.

KONTRA

Archaikus, bár a sorozathoz hű játékmenet; keveset előre mozduló történet; a legtöbb dialógus kifejezetten gyatrán van megírva és előadva; nem túl szép karakterek és animációk; az élvezetet hátráló mechanikai megoldások.

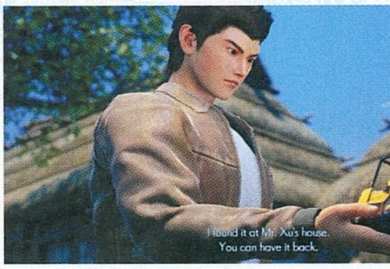
70%

bűnbandákkal viszont Ryo megérkezéséig nem nagyon merik felvenni a harcot. Maguk a csaták most is pusztakezesek, fegyvert sem mi nem vetünk be, sem az ellenfelek, de nincs is rá szükség, az ütések és a rúgások önmagukban is annyira erősek, mint egy tisztességes csapás egy méretes kalapáccsal, feltéve persze, ha sikerül a támadás.

A rendszer mindenesetre meglehetősen érdekesre sikeredett: bár most is van lehetőség manuális pofozkodásra (kétfajta ütés és rúgás áll rendelkezésre), de persze a leghatékonyabbak a folyamatosan fejleszthető kombók, melyek akár másodpercekre is képesek lesokkolni a célpontot. Bemagolni sem kell a kombinációikat, minden egyes mozdulatsor egyetlen hotkey alá tartozik, így elég csak azt lenyomni a megfelelő időben, és reménykedni, hogy pont nem védekezik vagy tér ki az ellenfél. Potenciális mozdulatból elég sok van, az újabbak scrollok vásárlásával és azok megtanulásával szerezhetők meg, és mivel az ellenfelek helyszínről helyszínre egyre erősebbek, ez a fejlődés, na meg a kungfu alá tartozó támadóerő és vitalitás folyamatos javítása így nélkülözhetetlen. Mindez azonban nem jelenti azt, hogy túlságosan kielégítőek lennének az összecsapások, a mozdulatok gyatrán néznek ki, a kitérés, a félrehajolás és igazából minden a Dreamcast-korszakot idézi, és ezt ennyi év elteltével még a nosztalgiafaktort figyelembe véve sem éppen a legjobb bizonyítvány.

A KUNGFU IDŐZSARU

Még úgy sem, hogy a Shenmue 3 alapvetően azért meglepően jól néz ki, ha csak az összhatást figyeljük, és nem bontjuk elemeire. Bailu minden szempontból látványos

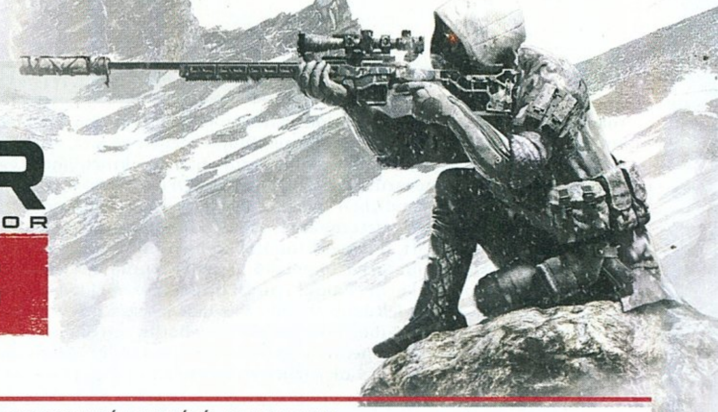


és élettel teli, a Shenmue-s világépítésnek hála minden szoba minden szekrénye kinyitható, megvizsgálható (még ha értelme nincs is), és a későbbi helyszín, Niaowu is pazarul kidolgozott, de mindez semmiképp sem említhető egy lapon az AAA kategóriás vetélytársak színvonalával. És nem is lenne fair ahhoz viszonyítani, a Shenmue 3 se nem tripla-A, se nem nagyszabású projekt, cserébe viszont abszolúte tiszteletteljesen húzza át egy kicsivel modernebb keretek közé a maga egyedi stílussal rendelkező világát. Ez pedig minden elemére igaz, hiszen tényleges történés, a sztorit nagy léptékkel előre lendítő esemény nagyon ritkán következik be, a Shenmue 3 ugyanis nem egy trilógia lezárása, csupán egy masszív, már a Dreamcast-érában is 5-6 játékra tervezett eposz egy következő fejezete, amely meg sem kísérel megmagyarázni mindent, vagy egy olyan lezárást nyújtani, amely kielégítő lenne, főleg közel két évtized várakozást követően. És igazából ez a mentalitása és a korábbi epizódokhoz való görcsös ragaszkodása a legnagyobb pozitívuma és negatívuma. A Shenmue 3 olyan, mint egy soha el nem készült harmadik rész remasterje: pontosan úgy épül fel és úgy működik, mint az első két felvonás, emiatt azonban nemcsak egy pazar folytatás, de a játékipar innovációit maximálisan ignoráló, és sok szempontból csalódást okozó időkapszula is.

A Shenmue 3 abszolút hű maradt az első két részhez, ám ez nem minden tekintetben mondható pozitívumnak.

FIAM, MAGA KIFOGTA SZIBÉRIÁT

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS



ADATOK

KIADÓ **CI GAMES** – FEJLESZTŐ **CI GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.11.22.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 10 000 FORINT.**

[ÍRTA STEELSAINT] **A CI Games (avagy City Interactive) neve ismerős lehet sokaknak, hiszen a lengyelek a 2000-es évek derekán csak úgy ontották magukból a gyengébbnél gyengébb játékokat. A frissen megjelent Sniper Ghost Warrior Contracts kapcsán pedig megnézhettük, sikerült-e azóta felhagyniuk ezzel a jó szokásukkal.**

A City Interactive Sniper-szériája nem új jelenség a játékiparban, hiszen a sorozat első része, a Sniper: Art of Victory, még 2008-ban került a boltokba, ezt pedig azóta négy másik felvonás is követte. És bár ezekről a játékokról sem a kritikusok, sem a játékosok nem szoktak túl elismerően nyilatkozni, a fejlesztők csak nem adják fel, és párévente mindig előállnak a sorozat következő darabjával. Lássuk, kifizetődött-e a kitartásuk!

FAGYOTT PARADICSOM

A Sniper Ghost Warrior Contracts története a közeljövő Szibériájában játszódik, ami egy fiktív polgárháború után elszakadt Oroszországtól, azonban rövid úton egy kisemmizett, néhány oligarcha és tábornok által irányított állammá züllött. Főhősünk ide érkezik meg a játék elején, hogy egy titokzatos, önmagát megnevezni nem kívánó harmadik fél megbízásából kiiktassa a korrupt kormány prominens tagjait, mindezt pedig 5 viszonylag nagy, szabadon bejárható pályán és 25 megbízáson keresztül viheti végbe.

Talán már ennyiből is érződik, hogy nem a történetéért fogjuk szeretni a játékot, de ez nem is feltétlen probléma, hiszen egy ilyen programnál úgyis a minél messzebbről leadott, minél pontosabb fejlövéseken van a hangsúly.

BOOM A FEJBE – HALOTT VAGY HAVER

Már a Sniper Ghost Warrior Contracts megjelenése előtt is sokat lehetett olvasni a fejlesztők fogadkozását, hogy a széria ezen felvonásában jobb lesz majd a mesterlövészkedés, mint eddig bármikor, és ezt az ígéretet nagyjából be is tartották a CI Games emberei. Eddig is figyelnünk kellett például az egyes célpontok távolságára, a köztünk lévő magasságkülönbségre, a szél erejére és irányára, de immáron egy átdolgozott és pontosabb rendszert kapunk. Szerencsére azonban ez nem jeleni azt, hogy mindent nekünk kéne fejben belekalkulálnunk a lövedék röppályájába, a távcsövünkön ugyanis akad rengeteg hasznos rovátka és jelzés, melyek segítségével egyszerűen megállapíthatjuk, hova is kéne céloznunk. Külön örvendetes, hogy a jobban sikerült lövéseinket a játék lassítva és külső kameranézetből is bemutatja, hiszen nincs is jobb érzés, mint a hosszas és precíz számolgatás után elégedetten nézni, ahogy a golyó átrendezi célpontunk arcát. Itt jegyezném meg azt is, hogy a játékban némi brutalitás is helyet kapott, így leszakadó végtagokra és eltűnő fél fejekre (néha premier plánban mutatva) érdemes lehet számítani.

A hangulat tehát nagyjából rendben van, ugyanez viszont sajnos nem mondható el a játék technikai oldaláról. A grafika ugyan helyenként kifejezetten szép lett, de azért a játékmeneten nagyon érezni, hogy egy fapados alkotással van dolgunk. A hangok néha teljesen elmaradnak, az őrök egyszer azt sem veszik észre, ha mellettük késeljük meg a haverjukat, máskor meg több száz méterről azonnal kiszúrnak, hiába hasalunk, ráadásul a mozgás sem teljesen zökkenőmentes, hiszen hősünk hajlamos fennakadni a pálya legváratlanabb pontjaiban.

A VILÁGMEGVÁLTÁS ELMARAD

Összességében a Sniper Ghost Warrior Contracts egyáltalán nem rossz játék, de a kiadó múltbéli tevékenységének megfelelően sajnos a jótól is elmarad. A néha tetszetős hangulatnak alaposan alávágnak a technikai problémák, az összkép pedig így nem igazán lehet jobb a közepesnél. Akiknek esetleg bejöttek az eddigi Sniper Ghost Warrior-játékok, azok esélyesen ebben sem fognak csalódni, de mindenki másnak érdemes várni minimum egy leárazásig, mielőtt megpróbálna beleavatkozni a szibériai belpolitikába.

MIVEL NOVEMBER 25-ÉN VOLT A GULÁG ÁLDOZATAINAK EMLÉKNAPJA, KIFEJEZETTEN JÓ PROGRAM LEHET EGY KICSIT RENDET RAKNI SZIBÉRIÁBAN.

ÉRTÉKELÉS

A Sniper Ghost Warrior Contracts egy helyenként egész szórakoztató játék, mely a technikai hiányosságai miatt csak nem tud kitörni a középszerből.

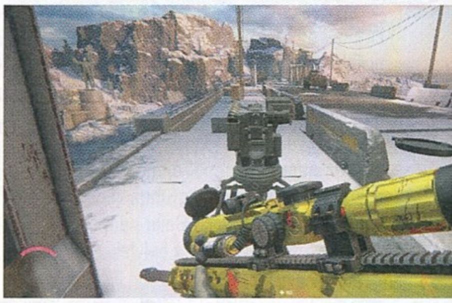
TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
A mesterlövészkedés elég hangulatosra sikeredett, plusz a lassítva mutatott találatok igencsak jól néznek ki.

KONTRA
A mesterséges intelligencia enyhén szólva is gyenge lett, valamint helyenként elmaradnak a hangok, rosszabb esetben a komplett animációk.

68%

Fiúk, nehéz lehet egész nap állni a hidegben, miközben nem történik semmi. Nem akartok rágyújtani? Szívesen adok egy kis TÜZET!



Jó, hát csak sikerült valahogy beindítani azt a fránya szirénát. Mindegy, egy fecske nem csinál nyarat, de egy mesterlövész simán megtisztít egy támaszpontot.

WWE 2K20
A BUKÁS ANATÓMIÁJA...

ADATOK

KIADÓ **2K SPORTS** – FEJLESZTŐ **VISUAL CONCEPTS** – MŰFAJ **SPORT** – MEGJELENÉS **2019.10.22.**
ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 800 FORINT.**

[ÍRTA POZANDR] **Az elmúlt években a Yuke's és a Visual Concepts közösen képes volt fenntartani egy egyenletes, de nem kiemelkedő minőséget a WWE 2K-sorozatban, így a pankráció rajongói jól szórakozhattak kedvenc bunyósaik virtuális másába bújva. Az idei rész fejlesztését azonban egyedül a Visual Concepts vezényelte le, és ennek sajnos meg is lett az eredménye...**

A VC már bőven bizonyította, hogy tud sportjátékot fejleszteni, hiszen hosszú évek óta a kaliforniai csapat felel az NBA 2K-sorozatért, amelynek legutóbbi részei is jól sikerültek, ha nem vesszük figyelembe a mikrotranzakció túlzott erőltetését. Amikor a 2K bejelentette, hogy a WWE idei felvonását a Visual Conceptsre bízza (a Yuke's agusztusban szakított a 2K-vel és önálló pankrátor-játék fejlesztésébe kezdett), joggal lehetett bízni abban, hogy esetleg tovább fejlődik a széria, így még nagyobb sokként érte az újságírókat és a rajongókat a játékként aposztrofált bughalmaz, ami az idei ősz első felében teljes áron került a boltokba.

A WWE SZÉGYENE

A bevezető képsorok még nem sejtetik azt, hogy valójában milyen rossz programot készítettek a fejlesztők. A kedvcsináló videók tetszetősek, a menü előnyére felhasználásával (ezek előre megírt plusz tulajdonságokat adnak), de az egész sztori érdektelenebb, mint eddig bármikor. Két középiskolás elhatározza, hogy pankrátor lesz, ezt az utat mutatja be a játék, és leginkább itt vehető észre az, hogy a program mennyire nem sikerült jól.

A helyszínek, a karakterek, a textúrák másfél évtizeddel ezelőtti minőséget tükröznek, amit hihetetlenül rossz nézni, főleg azok után, hogy a tavalyi epizód ebből a szempontból egész jól teljesített. Sajnos a küzdelmek sem jobbak, mert a technikai háttér borzalmas: a legváratlanabb pillanatokban véget érő meccsek, a semmiért és a semmibe nyúlkáló küzdő felek, rossz animációk (egyik pankrátor úgy vonszolja a másikat, hogy hozzá sem ér), „fekete lyukakban" eltűnő karakterek színesítik a WWE-t, de a sort napestig lehetne folytatni. A meccsek meghatározott mintát

Elképesztő formában jelent meg a legújabb WWE, miközben a széria korábban elég megbízhatóan teljesített. Ki gondolta volna, hogy a Yuke's ennyire fog hiányozni?

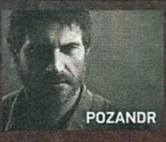
változott, azonban csak a szokásos lehetőségeket tartalmazza. Minden van, amit már megszokhattunk: normál játék (1 on 1, 2 on 2, Royal Rumble, Hell Cell, Steel Cage és még kismillió lehetőség), Universe, Showcase, Online, Originals (a játék DLC-lelőhelye), valamint MyPlayer – ez utóbbi rejti a karriermódot. Két karaktert kell létrehozni, meghatározott minták követnek: a győzelemhez jó néhány feladatot kell teljesíteni, de a szereplőket nehezebb irányítani, mint tavaly.

Egyrészt azért, mert a vezérlés változott, másrészt azért, mert a gombnyomásra sok esetben nem is reagál a játék. Az oktatómód az, ami évek óta nagyon hiányzik a WWE-sorozatból, hiszen ez az a sport, amelyben a mozdulatok minél szebb kivitelezése a show meghatározó része, ezt pedig maguk a küzdő felek is rengeteget gyakorolják még a szorítóba lépés előtt. Vajon ezt a lehetőséget a játékosok miért nem kapják meg? A WWE 2K20 a megjelenése után olyan rossz kritikákat kapott, hogy a Sony elkezdte visszatéríteni a játék árát, de sajnos a premier után érkező foltok sem javítottak annyit az élményen, hogy megérje kifizetni érte az 50 eurós árat.

ÍGY NE!

Egyszerűen érthetetlen, hogy a 2K fejesei hogyan engedhették meg azt, hogy a WWE 2K20 ilyen állapotban a boltokba kerülhessen, ahogy az is, hogy a fejlesztők hogyan tudták ennyire elszúrni a játékot. Két évvel ezelőtti tesztünkben azt írtuk, hogy a fejlesztőknek jó néhány dolgon kellene változtatniuk ahhoz, hogy a WWE kitörjön abból a középszerből, amibe a kritikusok taszították. Most, 2019 végén, nem a középszerből kell kitörnie, hanem a legmélyebb gödörből. A kiadónak és a fejlesztőnek most bőven van gondolkodni valója, hogy ezek után hogyan folytatódjon a WWE 2K sorsa, mert még egy ilyen játékot nem viselnek el sem a játékosok, sem a WWE sportolói. Egyszerűen az idei felvonás szégyen rájuk nézve, méghozzá a szó legteljesebb értelmében.

ÉRTÉKELÉS



POZANDR

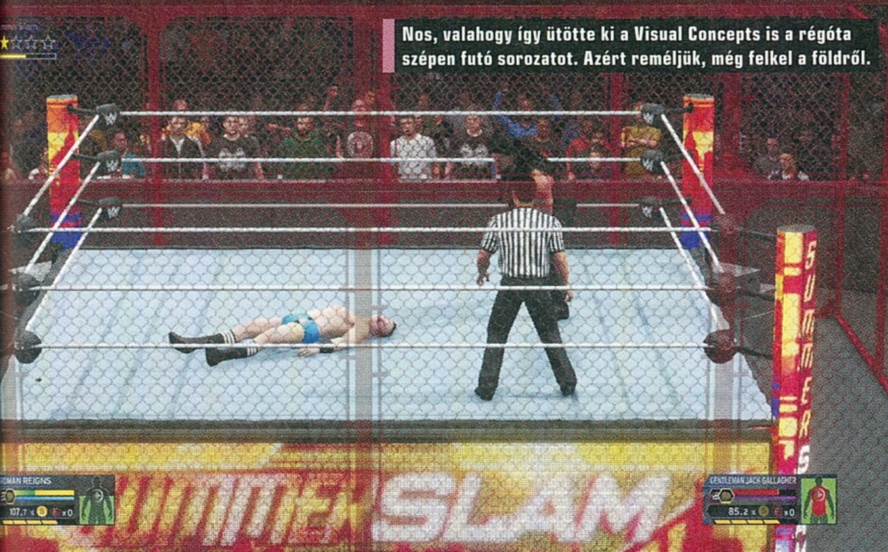
Még a pankráció rajongóinak sem ajánlott az idei WWE 2K-rész, ami az utóbbi évek legrosszabb sportjátéka lett. Szégyen! Szégyen!

TALÁLÁS:	**40%**
TARTALOM:	**65%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**40%**

PRO
Ilyen nem sok van, talán csak a zenéket lehet említeni.

KONTRA
Maga a játék, aminek ilyen formában nem szabadott volna a boltokba kerülnie.

45%



Nos, valahogy így ütötte ki a Visual Concepts is a régóta szépen futó sorozatot. Azért reméljük, még felkel a földről.

A FEKETE MACSKA BALSZERENCSE – A ROSSZFIÚKNAK

BLACKSAD

UNDER THE SKIN

[ÍRTA DRAG] **A mindezidáig veretlen boxtehetség edzője két héttel a nagy meccs előtt felakasztja magát? A helyzet már önmagában is gyanús, ha azonban John Blacksad, a detektív is színre lép, akkor bizony sejthető, hogy itt egy alaposan kitervelt gyilkosság áll a háttérben...**

ADATOK

KIADÓ **MICROIDS** – FEJLESZTŐ **PENDULO STUDIOS**
MŰFAJ **KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.11.14.**
ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 300 FORINT.**

Nagyon remélem, hogy egyiküket sem kell meggyanúsítanom, különben elég csúnya vége lesz! Tudjátok, olyan kék-zöld féle.

Néhány számmal ezelőtt a gamescomos beszámolónkban már olvashattatok egy nagyobb adag bizakodó dicséretet a Blacksad: Under the Skin kapcsán, sőt a legutóbbi PC Guruban a bemelegítés is megvolt, hiszen a Yesterday Origins képében az aktuális tesztalanyt elkövető fejlesztőcsapat legutóbbi játékát is bepótolhattátok. Most azonban itt az ideje, hogy kiderüljön, mit tanult azóta a spanyol stúdió a nyomozós kalandjátékok műfajában. De csak óvatosan, mert – ahogyan azt már megszokhattuk – nem minden az, aminek látszik!

ÁLLATIRA NYOMOZOK!

Kár lenne vitatni, hogy a Blacksad hangulata és egyedi stílusa már a képekből is árad, ami persze nem véletlen, hiszen az azonos című képregénnyel nem mindennapi alapanyagból dolgozhatott a Pendulo Studios, szorosan együttműködve a kötetek alkotóival. A Blacksad világát antropomorf állatok népesítik be, példának okáért maga a főhős, John Blacksad is egy fekete macska, mindezt pedig megtoldották a nyomozós műfajhoz tökéletesen illeszkedő noiros körítéssel, ami az ötvenes évek New Yorkjába vezeti el a játékosokat. A szüntelenül dúdoló szaxofon és a dohányfüst tehát kötelezően adja magát, az atmoszféra pedig tényleg erőteljes, ugyanakkor üdítően egyedi is – a Pendulo játéka valóban pillanatok alatt behúzza az embert.

Persze holmi hosszas bevezetőn nem is nagyon tudunk bambulni, Blacksad ugyanis tulajdonképpen már az első másodpercekben bajban találja magát, amikor egy orrszarvú ráront az irodájában, miután egy lesifotós – nyilván Blacksad felkérésére – erősen kompromittáló képeket készített róla. Mindez azonban nem több akciódús bemelegítésnél (jelentéktelennek ugyanakkor nem mondanánk, hiszen már az itt hozott döntéseink is befolyással lesznek a későbbi történésekre!), nem sokkal később ugyanis betoppan egy szépséges, de sajnos annál szomorúbb hiúz hölgyemény, Sonia Dunn, aki elárulja, hogy a saját edzőtermében holtan találták boxklubot üzemeltető apját. Első pillantásra egyszerű öngyilkosságnak tűnik az eset, a rendőrség is hamar lezárta az aktát, de ahogyan az sejthető, a körülmények kimondottan gyanúsak – így hát Blacksad is megkapja a megbízást, hogy járjon az ügy végére.

MACSKASZIMAT

A Blacksad olyan tekintetben a klasszikus point-and-click szerepjátékok szellemiségét viszi tovább, hogy a játékmenet túlnyomó része a helyszínek alapos átkutatására és a nyomok, gyanús tárgyak felfedezésére fókuszál. Mindezt azonban 3D-s megvalósításban oldották meg, állóképek pásztázása helyett tehát egy ténylegesen irányítható karaktert kaptunk, akivel szabadon mászkálhatunk a szobákban – egyedül a kötött pályán mozgó kamera korlátoz bennünket, ami persze kell is, hogy megmaradjon a kellő fókusz. Hogy ez jó-e? Alapvetően igen: 2019-ben ez már több mint elvárható, még azzal együtt is, hogy azért a fix háttereknek is megvan a maga bája. A megvalósítással ugyanakkor nem voltam maradéktalanul elégedett...

A macskapajtás mozgása még a kisebbik baj, Blacksad ugyanis egy leselejtezett tank fürgeségével és fordulékonyságával bír, de mivel általában (sajnos van egy-két kivétel) nem sietünk sehova, ezért ez még elviselhető – még ha kicsit idegesítő is, amikor a már unalomig ismert helyszíneken is csak zavaró komótossággal tudunk áttotyogni. Ennél nagyobb baj, hogy egyes tárgyak felfedezése és megvizsgálása olykor komoly nehézségekbe ütközik. Ha nem pontosan ott és olyan szögben vagyunk, ahogy azt a fejlesztők szeretnék, akkor akár fejre

Amit a képregényről tudni kell

Ha azt nézzük, hogy lassan húszéves lesz, akkor bizony meglepő lehet, hogy ezidáig nem készült játékfeldolgozás Blacksad történetéből. Márpedig így van: a Juan Diaz Canales által írt, valamint Juanjo Guarnido által rajzolt Blacksad 2000 novemberében jelent meg, elsőként Franciaországban, majd „otthonában", Spanyolországban. Idővel persze a világ minden tájára eljutott az antropomorf állatokkal benépesített nyomozós noir-történet - Magyarországon csak jóval később, 2017-ben jelent meg az Árnyak között alcímű első kötet. Eddig összesen öt történet készült, a folytatások itthon is beszerezhetőek, méghozzá az alábbi sorrendben: Hófehér nemzet, Vérvörös lélek, Néma pokol és Amarillo. És bár immár öt éve már annak, hogy nem jelent meg újabb kötet, az ígéretek szerint a hatodik és a hetedik Blacksad-sztori már nincs messze attól, hogy elkészüljön.

is állhatunk, akkor sem fog megjelenni az adott tárgy mellett az ominózus A/X ikon. Ez néha egészen extrém méreteket ölt, és bár a történet szempontjából elengedhetetlennek számító eszközöknél szerencsére nem futottam bele ilyenbe, a gyűjtögethető matricák között (összesen 100 darab van belőlük mindenfelé elszórva) sajnos volt nem egy olyan, melyet hiába láttam szabad szemmel is, hogy hol rejtőzik, egyszerűen képtelen voltam felvenni. Ha a 3D-s megvalósítást többé-kevésbé elvárhatónak neveztem, akkor az egyenesen megengedhetetlen, hogy 2019-ben egy egyszerű kalandjáték (!) ilyen irányításbeli problémákkal küszködjön. És erre még az sem mentség, hogy a fejlesztőknek korábbról nem volt ilyen tapasztalatuk.

MINDENKI GYANÚS

Szerencsére a játék lényegét, a tényleges nyomozást már jóval kevesebb kritika érheti, az írók ugyanis szépen szövögetik a történetet és annak szálait. A Blacksad első pár órája szó szerint csupán néhány képernyőn játszódik, az apró infómorzsák, illetve az addig megismert karakterek ezekkel való szembesítése ugyanakkor bőven tartogat izgalmakat – egyszerre bizsergető és hátborzongató érzés, ahogy a szemünk előtt válik egyre nagyobbá, szövevényesebbé és sötétebbé az egész ügy. Igen, itt tényleg semmi és senki nem az, aminek elsőre látszik.

ÉRTÉKELÉS

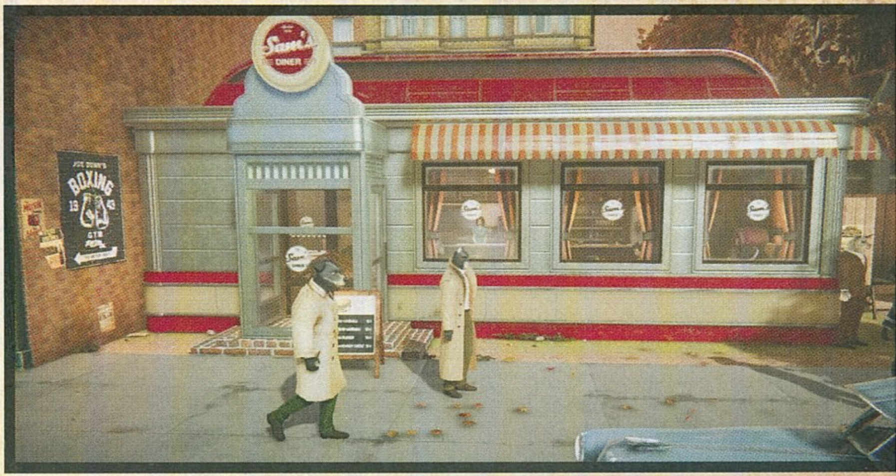
Néhány hét csiszolás még ráfért volna, de összességében a Blacksadben így is minden megvan, amit a nyomozós kalandjátékok kedvelői kereshetnek.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Hangulatos világ, benne egy remek főhőssel és rengeteg jópofa karakterrel, illetve egy viszonylag hosszú és csavaros rejtéllyel.

KONTRA
Az irányítással vannak gondok, a történetnek pedig akad egy-két gyengébb, kicsit elnagyolt szakasza.

80%



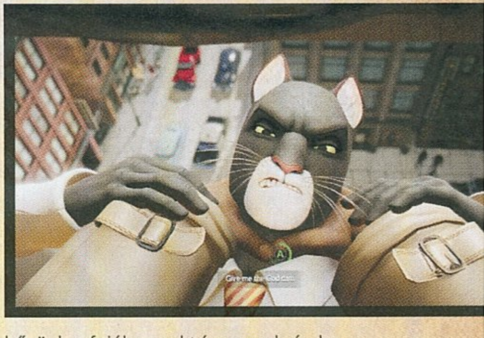
Ezért persze keményen meg is kell dolgozni, nem csak úgy sodródunk az árral. Rengeteget kell faggatni például a karaktereket, amiben akad bőven interaktív döntéshozatal is, hiszen alig van olyan beszélgetés a játékban, ami ne befolyásolná kisebb-nagyobb mértékben a későbbi történéseket. Na, ne egy szerteágazó, százféle befejezést tartogató sztorira gondoljatok (ha hihetünk a fejlesztőknek, akkor hatféle különböző lezárás van), inkább csak arról van szó, hogy attól függően, miként viszonyulunk az egyes szereplőkhöz, később új lehetőségek nyílhatnak meg a beszélgetésekben. Vannak emellett ügyességi QTE-szekvenciák is (a gamescomhoz képest ezeken szerencsére könnyítettek, sajnos nem mindig volt a

Az Under the Skin története teljesen eredeti, csupán néhány karakter bukkan fel a Blacksad-képregényekből.

legjobb az interfész), melyek teljesítése részben kötelező, vagyis elbukásuk automatikus game overt jelent, mások viszont, ha elbukjuk őket, új mederbe terelik a sztorit vagy egy karakter sorsát.

Nagyon tetszettek azok a szekvenciák, amikor Blacksad macskaérzékeit vethetjük be. Ha egy beszélgetés során valamelyik szereplő gyanússá válik, akkor választható opcióként felbukkan egy Blacksad ikon, amit megnyomva lelassul az idő, így detektívünk lehetőséget kap arra, hogy bevesse az anyatermészet által neki ajándékozott éles látását, jó hallását és kiemelkedő szimatát. Esetenként ez nem több egyszerű érdekességnél, nem ritkán azonban olyan bizonyítékokra lelhetünk rá ilyen módon, ami ténylegesen segíti a rejtély felgöngyölítését.

Ha már bizonyítékok: a Blacksad nem használ eszköztárat, a legfőbb megállapításokat

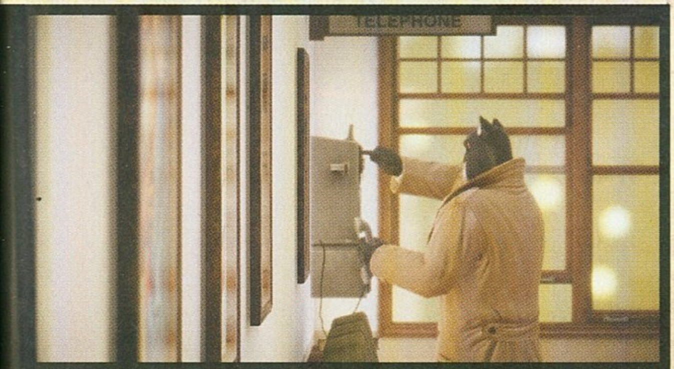


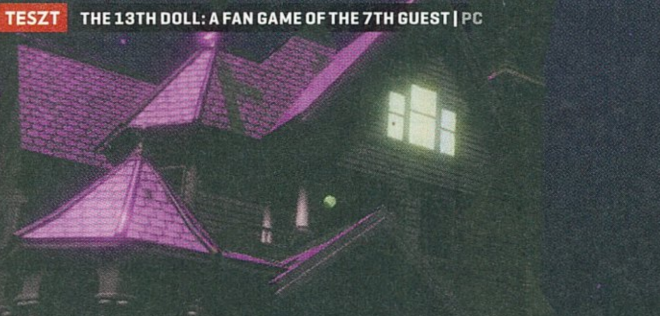
hősünk a fejében raktározza el, és ha ezekből kellő mennyiségű jön össze, akkor a játék mindig felhívja a figyelmünket arra, hogy ideje levonni a megfelelő következtetéseket az egyes nyomok összepárosításával. A rendszer persze nem egyedi, de jól működik, ráadásul nagyon visszafogottan futottam csak bele a nyomozós játékok örök problémájába, miszerint nem mindig egyértelmű, hogy mikor melyik bizonyíték előhúzását várja tőlünk a játék.

OKÉ, DE KI TETTE?

Azt nyilván nem fogom elmondani, már csak azért sem, mert a Blacksad meglepően csavaros úton jut el a végkifejletig. És bár nekem személy szerint nem tetszett a sztori minden egyes eleme, összességében egy szórakoztató és izgalmas nyomozásnak lehettem részese, melynek tizenpár órája alatt szinte egytől egyig jópofa, szerethető (vagy épp utálható) karaktert ismerhettem meg, élükön magával Blacksaddel. És bár féltem kicsit attól, hogy az igazi katarzis elmarad, szerencsére az utolsó órákra is jutott pár nagy csavar, így a nap végén elégedetten álltam fel az Under the Skin mellől. Ha szereted a műfajt, érdemes belevágni!

Ha valamit, hát azt biztosan mindenki megtanulta a mesékből, hogy egy rókában nem szabad megbízni. Pláne egy simlisben...





ŐRÜLET ÉS FEJTÖRŐK

the 13th Doll
a fan game of The 7th Guest

[IRTA DZSÉJT] Kísértetjárta kúria, egy olyan elmegyógyintézet, amihez képest az Arkham Asylum üdülőtelepnek tűnik, két játszható karakter és az agyat kiakasztó fejtörők sokasága, mindez nyakon öntve masszív retró hangulattal. Ezt kínálja a The 7th Guest rajongói folytatása.

ADATOK

KIADÓ **ATTIC DOOR PRODUCTIONS** – FEJLESZTŐ **ATTIC DOOR PRODUCTIONS** – MŰFAJ **KALAND** – MEGJELENÉS **2019.10.31.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8400 FORINT.**

1993-ban jelent meg a The 7th Guest című, mára kultikus státuszba emelkedett kalandjáték. A programot horrorisztikus hangulata, kimondottan remek zenéje, hátborzongató története, valamint pre-renderelt 3D-s grafikát az élőszereplős felvételekkel vegyítő képi világa hamar sikerre vitte, jött is a folytatás, de a The 11th Hourral már nem sikerült megismételni az első rész bravúrját.

Aki szerette anno a The 7th Guestet és folytatását, az most kimondottan örülhet, hiszen a hibáktól sem mentes rajongói harmadik rész kifejezetten épít a nosztalgiára.

Eztán az első két játékot jegyző Trilobyte megkísérelte összekalapozni a pénzt a harmadik felvonásra, ám hiába próbálkoztak először a Kickstarteren, másodszor pedig a Crowdtilten (ma már Tilt), sajnos sikertelen volt a gyűjtés, egyszer sem lett meg a kívánt összeg.

Nagyobb sikert aratott azonban a rajongókból verbuválódott Attic Door Productions. A csapat megállapodott a Trilobyte-tal, hogy amennyiben sikerül összegyűjteni a szükséges pénzt, akkor használhatják a 7th Guest licencét és kereskedelmi forgalomba is hozhatják nem hivatalos rajongói folytatásukat. Az Attic Door ezután nem lazsált, 2015-ben elindította Kickstarter-kampányát, és a megcélzott 40 ezer dollár helyett 60 ezret gyűjtött össze. Ezzel minden akadály elhárult a The 13th Doll: A Fan Game of The 7th Guest elkészítése elől, ami idén végre meg is jelent a digitális boltok polcain.

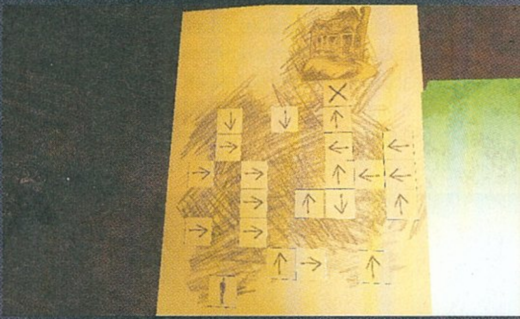
AZ ORVOS ÉS PÁCIENSE

A 13th Doll közvetlen folytatása a 7th Guestnek. Tad, a korábbi főszereplő ugyan kijutott a gonosz játékgyáros, Henry Stauf elátkozott kúriájából, de a hátramaradtak szellemei tovább kísértették, emiatt végül egy elmegyógyintézetben kötött ki, ahol olyan betegeket gyűjtöttek össze, akiknek Staufhoz valamilyen közük volt vagy van. Ide érkezik meg Dr. Richmond, a fiatal és naiv pszichológus, aki úgy gondolja, hogy öreg kollégája módszerei elavultak, ráadásul szerinte a betegek sem menthetetlenek. Nem hisz az átkokban, sem a természetfelettiben, szóval remek helyre jött dolgozni, merthogy már az elmegyógyintézet falai között kénytelen földöntúli dolgokkal szembesülni. Így mindketten hamar belesodródnak Stauf kisded játékaiba, és hátborzongató kalandjuk megkezdődik egy olyan világban, ahová valószínűleg egyikük sem vágyódott.

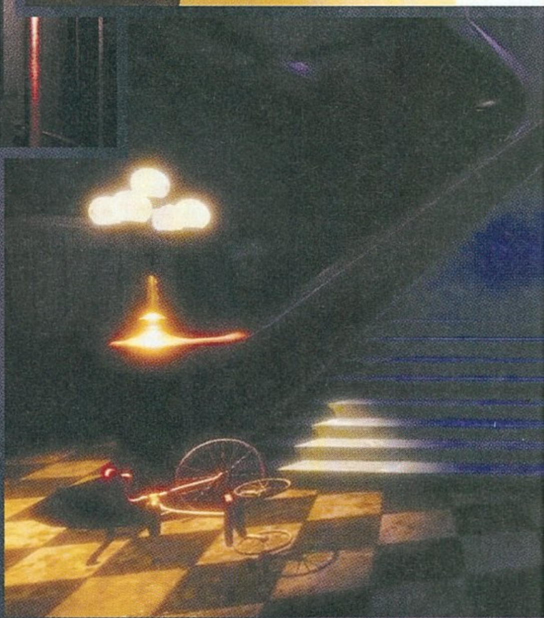
FEJET TÖRŐ FEJTÖRŐK

A 13th Doll alapvetően kalandjáték, amiben két főhőssel lehet végigjátszani két különböző úton egy egységes sztorit. Időnk egy kisebb részét a pályák felfedezésével üthetjük el. A helyszínek igen hangulatosak, hiszen az egyik egy nyomasztó elmegyógyintézet, a másik pedig a 7th Guestből ismert, még nyomasztóbb kúria.

Utóbbit a készítők igyekeztek a legapróbb részletekig újjá alkotni, így az, aki játszott az előzményeket elmesélő játékkal, egyből otthon fogja magát érezni Henry Stauf kísértetjárta házában, és a nosztalgia valószínűleg könnyeket csal majd a szemébe. E kettő mellett amúgy van egy harmadik nagyobb helyszín is, az sem vidámabb, de a spoilerek elkerülése végett inkább nem árulom el, hogy mi az, avagy térjünk át a feladványokra.

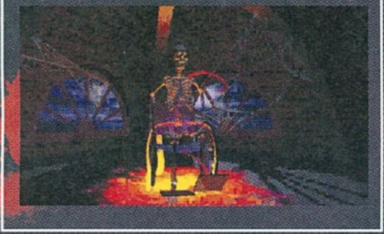


No, kedves páciens, dőljön le a kanapéra, majd meséljen a problémáiról. Melyik horrorjátékban, hol akadt el? Mikor omlott össze a rendszer?



A HETEDIK VENDÉG

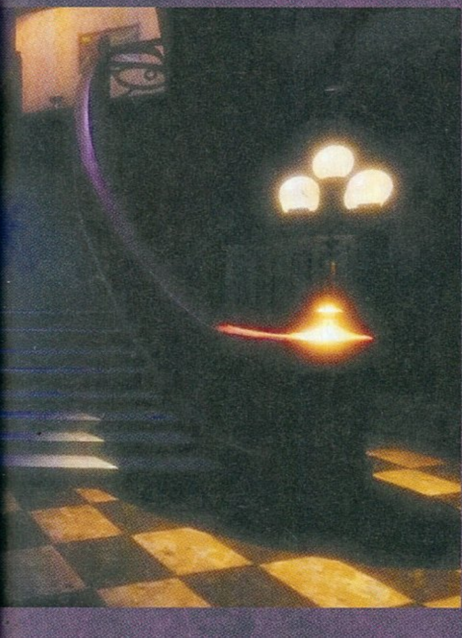
A 7th Guest, ahogy a címe is mutatja, a Stauf kúriába meghívott hét vendégről szól. Stauf egy szegény emberből gazdaggá vált játékgyáros, akinek játékbabái nem éppen gyerekbarátok: azok, akik Stauf-babát kaptak, általában meghaltak. Ez persze nem tett jót az üzletnek, szóval a gyáros visszavonult kúriájába, ahová meghívott hét vendéget. Hogy mi történt velük? Nos, ezt a játék folyamán megoldott puzzle-k után látható flashbackekből ismerhettük meg. A vendégek Stauf befolyása alá kerültek és szépen egymás ellen fordultak, és csak a hetedik vendég, Tad élte túl a kalandot, akit most újabb megpróbáltatás ér a 13th Dollban. A Rob Landeros és Graeme Devine vezetésével összehozott játék Steamen a mai napig elérhető, a folytatással, a The 11th Hourral együtt. Sőt, éppen idén áprilisban jelent meg a The 7th Guest: 25th Anniversary Edition, amiben az eredeti program alaposan felújított, feljavított és kiegészített változata található meg.



Bugok mellett még fejtörőkkel van tele a játék, viszont nem ártana egy VR-verzió, hogy ha nagyon felhúz, a falhoz csaphassuk ezt a szerkezetet.

A kódorgásokat időről időre megszakítja egy-egy fejtörő. Összesen 26 puzzle-t osztottak szét a két karakter között, és bizony a legtöbb piszkosul nehéz. De tényleg! A fejlesztők nem finomkodtak, sok fejtörő megoldása komoly agymunkát igényel. Szerencsére a változatosságukra sem lehet panasz, van itt minden: logikai játék, kódfejtés, a megfigyelőképességet próbára tevő kihívás. Szóval a puzzle-ökbe nem tudunk belekötni. Az egyetlen, amit negatívumként tudnék felhozni ezen a téren, hogy egy szellem hölgyike állandóan kommentálja a teljesítményünket, ami igen kellemetlenné teszi az amúgy is frusztráló fejtörőket, mivel nagyjából ugyanazt az 5-6 alázást ismételgeti.

Persze, ha elakadnánk valamelyik feladvánnyal, akkor lehetőség van arra, hogy a menüből tippet kérjünk, de tapasztalatom szerint ezek jószerivel használhatatlanok, ugyanis többségében olyasmit fednek fel, amit addigra az ember már kitalált. Legalábbis én csak nagyon kevés esetben éreztem úgy, hogy a hint tényleg segítséget nyújtott. A másik lehetőség a továbbjutás meggyorsítására az automatikus megoldás, ebben az esetben a játék maga oldja meg a feladványt – az más kérdés, hogy ezzel a játék lényegét heréljük ki. Nagyon hasznos viszont a térkép, ami egyrészt megmutatja, hogy melyik szobákban van még valamilyen teendőnk (megoldatlan puzzle, nem megtalált tárgy), illetve lehetőséget ad a teleportálásra, szóval nem kell ezerszer végigsétálnunk az egész pályán.



GYERMEKBETEGSÉGEK

A játék sajnos technikai oldalról nézve komoly problémákkal küzd. Nem játszottam még egy órát a programmal, de már több súlyos hibával is összefutottam. Konkrétan az első puzzle-t nem tudtam első körben megoldani, mert hiába vezettem végig helyesen a kis lapocskát, a végén egyszerűen úgy maradt a figura, nem indult el a szkript – szóval léphettem ki a puzzle-ből és csinálhattam meg újra. Szerencsére másodszor már továbbengedett. Ezt követően – közvetlen a második puzzle után – egy ajtón áthaladva halt meg a játék. A töltés után csak a vörös képernyőt bámulhattam, semmit sem lehetett tenni. Ezt végül a visszatöltés sem oldotta meg, kezdhettem elölről mindent, és nézhettem végig újra a hosszúra sikerült, de legalább átugorhatatlan bevezetőt. Közben ráadásul egyszer össze is omlott a rendszer, szóval kezdhettem a harmadik kört. Ezen a ponton a szimpátiám a játék irányába kezdett egy kicsit megroppanni.

Ja, ráadásul második nekifutásra az intró sem futott le rendesen, a könyv lapjain megelevenedő képek ekkor csak fehér kockák voltak. A 13th Doll honlapján írtak alapján ilyesminek 6 évnél öregebb VGA-nál vagy integrált videokártyával bíró laptopnál kéne jelentkeznie, de a PC-mre egyik sem igaz. Szóval ezen a ponton a szimpátiám a játék irányába tovább halványult. Ismétlem, még csak egy órát játszottam a programmal, amikor már ilyen hibákkal küszködtem, és később sem javult a helyzet. A végén már jobban tartottam egy újabb beakadt videótól vagy összeomlástól, mint a puzzle-ktől. Sajnos néha a hang is kihagy, volt olyan, hogy egy szobába lépve rám tört a némaság, máskor meg egyik pillanatról a másikra fülsüketítő hangerővel robbant be a zene.

Látvány terén amúgy egész rendben van az összkép – már ha jóhiszeműen azt feltételezzük, hogy az olcsó hatású blue screen-megoldások nem az alacsony költségvetés és amatőrség miatt olyanok, amilyenek, hanem mert a készítők ezzel is szerették volna megidézni a 7th Guestet. Én megelőlegezem nekik azt, hogy a múltidézés a céljuk, és ennek tükrében szerintem a játék egy rajongói projekthez képest jól fest. A színészi munka sem rossz, bár azért Oscart senkinek sem adnék, viszont mindenképpen meg kell említenem, hogy Henry Staufot újra Robert Hirschboeck játssza, akárcsak a 7th Guestben és az 11th Hourban.

3RD HORROR

A 13th Doll megítélésénél fontos tényező, hogy alapvetően egy olyan játékról van szó, amit rajongók készítettek rajongóknak, és a mögötte álló csapat sem feltétlen veterán videojáték-fejlesztőkből, hanem inkább lelkes amatőrökből áll. Látszik, hogy szívvel-lélekkel készítették, és ha éppen nem tör borsot az orrunk alá valamelyik bug, akkor bizony élvezetes a program.
A két külön úton végigjárható történet végig leköti az embert, a pályák jó horrorhoz méltóan rendkívül nyomasztóak, a fejtörők pedig tényleg nem egyszerűek.

Mégis, a végeredményt leginkább azoknak ajánlanám, akik játszottak a 7th Guesttel, főleg azért, mert a program nagymértékben épít a nosztalgiára, mind látvány, mind színészek terén, emiatt nem egyszer inkább megmosolyogtató, ami kicsit betesz a félelemkeltésnek.

ÉRTÉKELÉS

Aki szereti a puzzle-alapú játékokat és a retró hangulatot, esetleg játszott a 7th Guesttel, az mindenképp próbálja ki a 13th Dollt, mert technikai hibái ellenére hangulatos, egészen remek program.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Egy igazi retró játék, ami remek hangulatával és hátborzongató történetével tiszteleg elődje előtt, miközben komolyan megtornásztatja agysejtjeinket.

KONTRA

Sajnos elég sok benne a játékot ellehetetlenítő bug, sokszor összeomlik, a videókat sem játssza be mindig helyesen, a hang is kihagy.

76%

A BALSZERENCSE KOVÁCSA

Yaga

ADATOK

KIADÓ **VERSUS EVIL** – FEJLESZTŐ **BREADCRUMBS INTERACTIVE** – MŰFAJ **AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK**
MEGJELENÉS **2019.11.12.** – ÁR **EPIC GAME STORE-BÓL 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 7000 FORINT.**

[ÍRTA **CHARLIE**] **Élt egyszer egy jó kovács, dolgos volt és derék, ám egy nap egy fránya banya levágta egyik kezét. A vasat még fél karral is tovább kalapálta, míg a cár nem üzent érte, hogy kastélyába várja. Ivan ezt hallva sebtiben ura elé is járult, de jutalom helyett reá egy sor feladat hárult.**

A közismert mondás szerint „mindenki a maga szerencséjének kovácsa", azonban szegény Ivan hiába püfölte üllőjét, a balszerencse így is rátalált. Viszontagságai egy erdőben kezdődtek, ahol a balsors és balszerencse egyszemű öregasszonya, Likho útjába keveredett, aki küzdelmük során egy karral könnyebbé tette. A szakmáját tekintve különösen kellemetlen fordulat után Ivan megmaradt kezébe vette sorsát és pörölyét, azonban békés napjai nem tartottak sokáig. Mindeközben ugyanis a nagyhatalmú Baba Yaga álruhában látogatást tett a cárnál, mindössze egy vekni kenyérért esedezve, aki viszont nyomban ajtót mutatott neki. Látván, hogy elődeihez hasonlóan az új cár is szívtelen, a boszorka felfedte kilétét, távozása előtt pedig megátkozta az uralkodót. Jóslata szerint a legbalszerencsésebb felnótás jelenti majd a cár vesztét, de ha végezni próbálna vele, birodalma abban a pillanatban porrá lesz. A cár idővel Ivan személyében rálel feltételezett végzetére, akit más lehetőség híján lehetetlen küldetésekkel bíz meg, azt remélve, hogy az egyik során jobb létre szenderül, és ezzel megtörik az átok.

A Yaga küldetései és pályái procedurálisan generáltak, így minden egyes végigjátszás más és más élményt nyújt.

A Yaga fantasztikus, mesekönyvbe illő, a legapróbb részletekig kézzel rajzolt stílusban tárja elénk a szláv folklór meséinek és mitológiai lényeinek izgalmas keverékét. Az egyedi látványvilág persze nem minden, ezt ugyanis hozzá tökéletesen passzoló népzenei betétekkel, valamint rímekbe öntött dialógusokkal is fokozza a játék, amiket élmény hallgatni. De mégis, mire megy a kovács egy sor félelmetes szörny ellen? Megbízható pörölye Ivan szakértő kezében nem csupán halálos fegyver – és bumeráng –, de egy sokszínű arzenál kulcsa is. Elég csupán egy üllő, némi nyersanyag, no meg pár kacat vagy varázstárgy, és Ivan egy még brutálisabb pöröly mellett hiányzó karja helyén máris pajzzsal, sarlóval, ásóval vagy más célszerszámmal indul csatába, melyek más-más funkciót töltenek be, nemcsak a harcban, de a pályákon való navigálás során is.

A természetfeletti lények mellett rengeteg érdekes, olykor plusz küldetéseket adó karakterrel is összefuthatunk a faluban és a pályákon is, utóbbiak pedig, mivel procedurálisan generáltak, minden alkalommal mást tartogatnak. Egy kívánságokat teljesítő hal, egy érméket kérő iszákos, egy csapat útonálló, egy bosszúszomjas szellem, netán egy gyönyörű szűznek álcázott szörnyeteg? Sosem tudhatjuk előre, így mindez izgalmasan változatossá teszi Ivan utazásait és az újrajátszást is.

Megvannak persze a történetet keretező, több végkimenetelű fix pontok, de az ezeket összekötő út sosem ugyanolyan. A dialógusok mellett a narratíva egy részéről is mi dönthetünk, például hova/milyen céllal, milyen napszakban induljunk el, vagy karakterünk épp milyen tanulságot szűrt le legutóbbi kalandjából, ami aztán mind hatással lesz kovácsunkra és környezetére. A Yaga világában akárcsak a szörnyek, úgy a balszerencse sem csupán babona. Ivanra nem jellemző válaszaival, tetteinkkel vagy külső tényezők hatására növekvő balszerencsénknek komoly kárát láthatjuk, így többek között búcsút inthetünk kedvenc pörölyünknek vagy felszerelésünknek.

A Yaga egy fenomenális interaktív népmese egy hihetetlenül tehetséges, apró bukaresti csapattól. A magával ragadó grafikai és zenei stílus harmóniája mellett a sokszínű karakterek és a minden alkalommal más élményt nyújtó pályák többszöri újrajátszás során is garantáltan lekötik az embert. A játék minden porcikájából süt a fejlesztők szeretete.

ÉRTÉKELÉS

Egy imádnivaló szláv folklór egyveleg, melynek történetét mi magunk írhatjuk meg és élhetjük is át. Egy kis csapat zseniális szerelemgyereke – nem úgy –, ami még az újrajátszások során sem laposodik el.

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

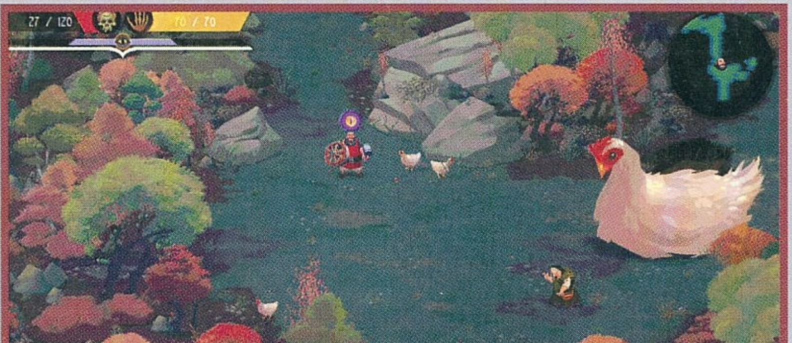
PRO

Roppant stílusos képi és zenei világ, szórakoztató harcok, rímekbe szedett dialógusok és egy mesés kaland, amit rengeteg különböző módon élhetünk át.

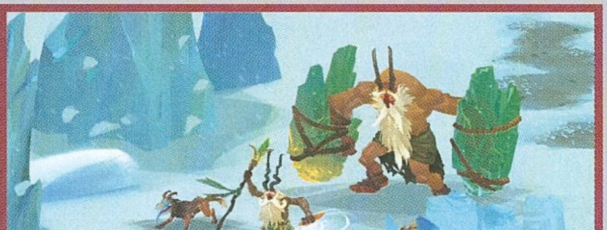
KONTRA

A teljes térkép nézet sokszor hiányzik, időnként félrevezetők a már teljesített küldetések hátramaradt jelzései, és néha kicsit hosszasak a töltési idők.

82%



A tyúk megvan, de hol az aranytojás? Áh, mindegy, megteszi ez is, így legalább megvan a vacsorám úgy egy-két hónapra!



INKÁBB A RAGNARÖK!

RUNE II

ADATOK

KIADÓ **RAGNAROK GAME, LLC** – FEJLESZTŐ **HUMAN HEAD STUDIOS** – MŰFAJ **TÖBBJÁTÉKOS TÚLÉLŐ**
MEGJELENÉS **2019.11.12.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL A LEGOLCSÓBB KIADÁS 25 EURÓ, KB. 8 400 FORINT.**

[ÍRTA ZOO_LEE] A veterán Human Head Studios az utóbbi időben sajnos nem túl kellemes játékokkal örvendeztette meg a nagyérdeműt, sokan így nem tudták, örüljenek-e vagy sem, hogy visszatérnek egyik legnagyobb sikerükhöz. Az idő az aggodalmaskodókat igazolta, a számos koncepcióváltáson átesett Rune 2 ugyanis sok minden lett, csak jó nem.

Kevés fejlesztőcsapat van, amely másfél évtized alatt olyan szinten ásta el magát, mint a Human Head Studios. A csapat a 2000-es évek elején olyan sokak által kedvelt címeket tett le asztalra, mint a Blair Witch-trilógia második része, a The Legend of Coffin Rock alcímű epizód, a Rune, illetve az eredeti, 2006-ban megjelent Prey, azóta viszont leginkább másodhegedűsök lettek a nagyobb csapatoknál és projekteknél, ha pedig önálló fejlesztéssel próbálkoztak, mint a tavalyi év legrosszabbjai közé sorolt The Quiet Man, abban aztán szintén nem sok köszönet volt.

A VÉGÍTÉLET JELEI

Hősünk egy viking harcos, akit az istenek a halál torkából mentenek ki, hogy felvehesse a harcot a fogságából kiszabadult Lokival, és megakadályozza a Ragnarököt. Mint kiderül, ennek meglehetősen egyszerű módja van, mindössze ostoba, többnyire két-három csapástól cafatokra szakadó ellenfeleket kell levagdosni, illetve fákat kivágni, érceket bányászni, majd ezekből a térkép kijelölt helyein épületeket felhúzni, melyekben mágikus rúnáktól a páncélokon át a fegyverekig számtalan eszközt készíthetünk. Egy ponton túl Heimdall kérésére mágikus ereklyék gyűjtésére indulunk tutajunkon,

A Rune 2-t fejlesztő Human Head Studios a megjelenést követő napon jelentette be, hogy a csapat lehúzza a rolót. Nem lett túl szép búcsú...

Épp emiatt kezdett rettegni sok egykori rajongó, amikor bejelentették, hogy elkészítik a Rune folytatását – ebből lett később a Rune rebootja, majd spinoffja, végül ismét folytatása, melyet fejlesztése során műfajilag emlegettek Dark Souls-klónként, egyjátékos kaszaboldaként és online túlélőjátékként –, ami megjelenésére a felsoroltak mindegyike lett egyszerre, csak épp élvezhető játék nem, a Human Head csapata pedig le is húzta a rolót, és tagjai átigazoltak a Bethesdához.

majd miután ez sikerült, és Loki legyőzésére hűséget esküdtünk az Odin-Thor-Hel trió egyikének, el is kezdődik a végső ütközet – durván két órával a játék indítása után.

Loki azonban szívós fajta, így a csatában nagyon könnyen kifuthatunk az addig összegyűjtött ereklyék számával megegyező életekből, esetleg szembesülhetünk a ténnyel, hogy karakterünk szintje és fegyverzete miatt labdába sem rúghatunk. Ekkor, miután visszakerültünk Midgardba, tovább tápolhatjuk karakterünket a szintlépésekkel, az újabb crafting receptek legyártásával, majd néhány újabb (néha a korábbiakkal teljesen megegyező helyre lerakott) ereklye begyűjtését követően ismét nekifuthatunk a végső csatának, egészen addig, amíg végül elsöprő győzelmet nem aratunk. Ezt a tevékenységsort ráadásul három mazochista hajlamú barátunk társaságában is végrehajthatjuk – vagy a deathmatch szerveren vezethetjük le a felgyülemlett frusztrációt, ha a multiplayer épp hajlandó működni.

ÉRTÉKELÉS

2019 legösszecsapottabb, legbefejezetlenebb fércmunkája, ami a kezembe akadt. Hatalmas csalódás, az eredeti klasszikus meggyalázása.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **20%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **20%**

PRO
Itt-ott epikus helyszínek és megmegcsillanó hangulat, a saját levágott végtagjaikkal verhetünk agyon ellenfeleket, majd süthetjük meg a húsukat.

KONTRA
Minimális, már másfél óra után csak ismétlődő tartalom, optimalizálatlan, tengernyi bug a tereptárgyakba akadó ellenfelektől a rosszkor induló átvezető jelenetekig.

30%

AZ ISMÉTLÉS A BUKÁS KULCSA

Félretéve az iróniát – bár elég nehéz másképp írni a Rune 2-ről –, a játék borzalmas, túlzások nélkül meggyalázása a Human Head egykori klasszikusának és munkásságának. Összecsapott, katasztrofálisan optimalizált, és ami a legrosszabb, helyenként – ideértve néhány kifejezetten epikus helyszínt, valamint az első félórát – képes megvillantani, hogy akár egy jó, élvezetes játék is lehetett volna, ha a fejlesztők rászánják a szükséges időt (legalább még bő egy évet a mostani, leginkább korai early accessnek tűnő állapothoz képest) és energiát. Tengernyi bug, monoton, unalmas ismétlődés alig két óra után – ahány helyen a fejlesztők által megálmodott vegyesfelvágott csak félremehetett, ott sajnos félre is ment. Hacsak nem a morbid kíváncsiság hajt titeket, kíméljétek meg magatokat a csalódástól, és messzire kerüljétek.

Haver, tudom, hogy télen mindenki sapkát hord, de ettől még igazán elmehetnél fodrászhoz. Vagy legalább egy hajmosás...

VISSZA A JÖVŐBE

TERMINATOR™ RESISTANCE

ADATOK

KIADÓ **REEF ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **TEYON** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.11.14.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 400 FORINT.**

[ÍRTA BÜJTI] Az idő malmai lassan őrölnek, a Terminator-saga alapján viszont kissé kacifántosan végzik munkájukat. A mindenféle regények és filmes folytatások után az idén mozikba került Sötét végzet csak az első két filmet veszi alapul, a többit exterminálja, míg a Resistance mindennek elejébe megy, mert nincs végzet, csak ha magad is bevégzed. Tüdümm-tü-tü-tümmm! Tüdümm-tü-tü-tümmm!

Azért nem semmi, hogy James Cameron mit hozott tető alá az 1984-es első és 1991-es második Terminator-filmmel. Míg a kezdet néhol horrorfilmes körökben is felmerül, hiszen úttörő jellege mellett félelemfaktorral is bírt, a folytatás már egy másik közkedvelt franchise-hoz hasonlatosan (Alien) a kevés lényegi szereplőre és visszafogottabb történetmesélésre alaposan rástromfolt akciódúsabb, „mindenből többet és jobbat" mentalitásával. Ebből végül született rengeteg könyv, képregény, figura, sőt még sorozatot is kaptunk, már persze a videojátékok mellett. Merthogy abból is volt, nem is kevés – bár igazán minőségi nem túl gyakran látott napvilágot, sőt lényegében az arcade, fénypisztolyos T2 volt talán a leghűbb és leglátványosabb adaptáció. Éppen ezért kapta fel mindenki a fejét a mindössze néhány hónapja leleplezett Resistance-ra, ami ugyan kis kiadó és stúdió gyermeke, ráadásul a Rambo-videojátékhoz is köthető kapcsolattal rendelkezik, de na, a kiéhezett rajongókat ez annyira nem izgatta, ráadásul a trailer nem festett olyan sötét jövőképet.

FPS-ként nem mondható kiemelkedőnek a Resistance, Terminator-feldolgozásként viszont az egyik legjobb játék, ami valaha készült.

AZ ÍTÉLETNAP UTÁN

Bár mindez csak nézőpont kérdése, hiszen az ítélet napja, avagy a Judgment Day után bizony igen komor élethelyzettel kell szembenéznie a nukleáris csapásokkal megtizedelt emberiségnek. Az életre kelt Skynet gépesített hadserege a végítéletet követően vadászatba kezd, avagy robotok ölik a túlélőket, miközben csak egy maroknyi csapat harcol a túlerőben lévő fémdémonokkal. Ez azért elég sötét jövőkép, és bár az évszámok elcsúsztak kicsit, a Sötét végzettel ellentétben nem változott az ellenségkép, nem cserélték le a vállalatot, ez bizony még mindig a jó öreg Skynet, meg ugyanaz a marcona elit alakulat. Csak most kicsit elébe megyünk a dolgoknak, méghozzá egy ismeretlen katona bőrébe bújva, aki az életéért küzd, és így botlik bele az egyre erősödő ellenállásba.

Ahogyan az lenni szokott, az első nagy rajtaütés során kap némi segítséget, így sikerül megmenekülnie, majd kisebb-nagyobb feladatokat elvégezve kerül(ünk) egyre inkább képbe a kialakult helyzettel. Merthogy az elején még kiskutyákat keresgélünk, meg gyerekeket pesztrálunk, ráadásul fegyverek

terén sem vagyunk túlzottan ellátva, a későbbiekben egyre több mindennel szembesülünk, egyre többet tudunk meg, sőt egyre inkább fejlődünk. Amikor pedig egy kórházban szimatolva arra leszünk figyelmesek, hogy az emberi katonákat szörnyű kísérletekhez használják fel, kínozzák meg a gépek, akik immáron képesek az észrevétlen beszivárgásra, akkor nagyjából kezdünk arra is rájönni, merre tart a történet és nagyjából hol fog kicsúcsosodni – természetesen ott, ahol a rajongóknak igazán borzongató pillanatokat nyújthat.

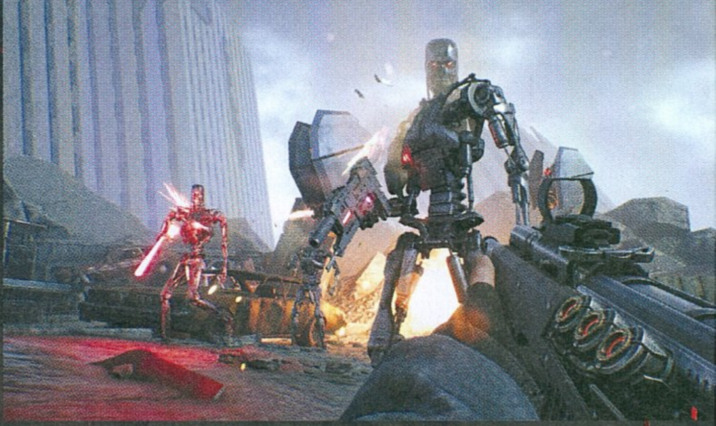
TERMINATOR-REPERTOÁR

Sőt, lényegében összességében érezni, hogy a Teyonnál szerettek volna mindazok kedvére tenni, akik kedvelik a Terminator-filmeket és -sztorikat.

KÉPEKBEN IS JÓ

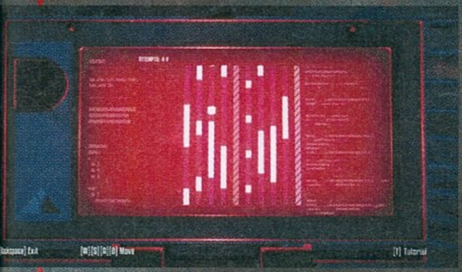
A játékkal együtt jelent meg a Dark Horse-nál a virtuális kalandhoz kapcsolódó Terminator: Resistance Zero Day Exploit képregény, ami a kampány során felbukkanó Jessica Baronra összpontosít, miközben feltűnik a történetben Kyle Reese is, akit talán nem kell bemutatni a T-univerzum ismerőinek. Az Andy MacDonald és Pete Woods által rajzolt kockák stílusosak, tetszetősek, ráadásul a dobozos verzió vásárlói egy ajándék kód formájában a Dark Horse honlapjáról ingyen húzhatják be a Zero Dayt. A témában egyébként is jöhetnek a minőségi képregények, így egyáltalán nem bánjuk, hogy ezúttal digitális zenei album vagy extra skinek helyett (belső nézetben ugye felesleges) ilyen ajándékot sikerült a program mellé pakolni.

Mi csak békésen üldögéltünk a tábortűznél, szalonnázgattunk, de ezeknek a gépeknek mindenbe bele kell ütniük az orrukat...



A fegyverek, a bázis, az ellenfelek... már első ránézésre ismerősek, és bár a környezet a korai szakaszokon eléggé sivár, kezdetleges, a későbbiekben hasonló terepeken is lövöldözhetünk, mint amilyeneken a mozifilmek túlélői tették sok-sok évvel ezelőtt. Ráadásul a játékmenet nem szűkül le arra, hogy csak fogjuk a fegyvert, aztán húzzuk a ravaszt, elvégre már jól ismert elemekkel ugyan, de a fejlesztők több helyen is próbálták kicsit megbolondítani a klisés receptet.

Az alap egy FPS, a belső nézetes akció pedig lényegében csőpályákon zajlik, de néha kapunk egy-egy nyitottabb szakaszt, amin eldönthetjük, merre megyünk, az elsődleges vagy másodlagos feladatainkkal foglalkozunk. Időnként beszélgethetünk másokkal, szívességeket tehetünk nekik, érdeklődhetünk múltjuk felől, erősíthetjük a velük fennálló kapcsolatainkat. Emellett jön be a képbe a zárnyitogatás (a legegyszerűbb megoldással, ami már legalább tíz éve bevett szokás), a hekkelés (ez egy jópofa kis ügyességi, Frogger-szerű minijáték), a fegyverfejlesztés – aminél szintén a logika adja az alapokat –, de ezeken túl is van még tárgycserélgetés, illetve szintlépésenként a több ágon futó képességfa megnyitogatása.



Nagyobb ellenállóképesség, gyorsabb fejlődés, hatékonyabb lopakodás és zárfelnyitás, illetve hasonló okosságok, amiket már mindenhonnan megszokhattunk. Megjelennek a mindenféle, egyre erősebb mordályok, titkos szobákat nyithatunk meg az ellátmányért és a többi, avagy tényleg egy csomó dologgal igyekeztek feldobni az élményt, ezt pedig értékelem.

KÁR A KÖLTSÉGVETÉSÉRT

De nem csak ezt. Talán észrevehető az eddig írtakból, hogy nem akarom földbe döngölni a Terminator: Resistance-t. Méghozzá azért nem, mert minden hibája és hiányossága ellenére ott van a legjobb Terminator-játékok között (nna, ez is illusztris brigád, mondhatom), ráadásul érezni rajta, hogy mindenfélét bele akartak csempészni, ami egy rajongónak örömöt okozhat. A közismert zenei témá(k)tól kezdve az ellenfeleken át a szereplők egy részéig... ez a játék bizony rajongóknak készült, miközben a játékmenet sem az unalmas, sablon FPS. Más kérdés, hogy elemeire bontva nagyjából egy teljes generációnyi időt sikerült késni a megjelenéssel, hiszen ezeket a megoldásokat 2011 környékén láthattuk a műfajban, ráadásul az alacsonyabb költségvetés alaposan rányomta a bélyegét a külcsínre és ittott a belbecsre is. A szinkronhangok néha nagyon fárasztók, a környezet a legtöbb esetben pórias, sivár, illetve az ellenfelek sem túl hatékonyak, a világot pusztító mesterséges intelligencia nyomokban sem fedezhető fel, ellenben a gépek nagyjából tízméteres körben őrjáratoznak, fel és alá sétálgatnak, történjen bármi.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Bár eleinte kicsit sivár és nyögvenyelős, de igazi Terminator-játék, ami az alacsony költségvetést rajongói szeretettel és lélekkel pótolja, ügyesen összekötve a sztorit az első mozifilmmel.

TALÁLÁS: **68%**
TARTALOM: **67%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Többször is van választási lehetőség, lehet fejlesztgetni, lootolni, miközben egyre komolyabb harcok alakulnak ki a fejlődő Skynet és patrióta ellenállás között. A zene, a hangulat.

KONTRA

Erősen érezni az alacsony költségvetést, a legtöbb játékelem olyan, mintha 2011 környékéről érkezett volna, illetve az első órában nehezen talál magára a játék, emellett rövid (de legalább intenzív).

71%

Összességében érezhető némi esetlenség, ami főleg az elején fájó, de igazából nem válik ténylegesen kellemetlenné, ráadásul az első egy órát és nagyobb helyszínt követően mind a történet, mind pedig az élmény egyre izgalmasabb és intenzívebb.

Merthogy ekézték ezt a játékot mindenfelé, még a saját fórumainkon is, méghozzá nagy mellénnyel, hogy „egy órát játszottam, aztán töröltem" (ugye ez a jogtiszta játékra gyűjtők legfőbb ismérve), mert „pisztollyal lőhetünk a terminatorokra"... ami persze nem is igaz, csak ugye ahhoz, hogy ez kiderüljön, legalább még 1-2 órát szánni kellett volna a játékra. Az amúgy 6-8 órás kampány során ugyanis sikerül összeakasztani a bajszot a T-800-asokkal, meg jön még HK is, utóbbi pedig nem arról híres, hogy egy kődarabot eldobva sokat lehet rajta sebezni, így az egyre erősebb ellenfelekkel szemben bizony egyre erősebb, csak idővel elérhetővé váló csúzlik is kellenek. Meg speciális töltény. Meg egy kisebb hadsereg. Amikor pedig már az ellenállás oldalán harcolunk a sötét romok között, miközben a Hunter-Killerek elhúznak a fejünk felett, a távolban egy T-47-es lépeget, szól a „tüdümmm-tüdümmm", a katarzis pedig hamarosan bekövetkezik... nos, akkor elégedetten kelünk fel még a kisebb-nagyobb hiányosságok ellenére is.

Nem, továbbra sem ez a Terminator-játékok csimborasszója, ennél nagyobb pénzből és több tehetséggel sokkal többet is ki lehetne hozni a témából, de összességében így sem rossz az eredmény, a teljes összkép pedig pozitív és szórakoztató. A karakterek között több kifejezetten jól néz ki, a hangulat idővel nagyon magára talál, a kapcsolódási pontok borzongatók, avagy tényleg azoknak szól a Resistance, akik kedvelik ezt a sajátos világot. Márpedig Terminator-játékot szerintem általában inkább ők vesznek. Plusz szerintem kifejezetten jó döntés volt, hogy a történetet ebbe az irányba terelték az alkotók, így lehetett szép kapcsolódási pontot találni, ezzel felhozva a régi érzelmeket. Bár így sem kimondottan drága a játék, így tudom ajánlani, egy 40-50 százalékos akciónál szinte kötelező, ha bírod a franchise-t, és megnéznéd, hogyan is került az élő szövet a fémvázra. G

Haver, te itt mellettem! Nagyon gyorsan dugd vissza a fejed a fedezékbe, különben magától fog visszarepülni - az fájni fog.

MENNYEI KIRÁLYSÁGOK

AGE OF EMPIRES II DEFINITIVE EDITION

[ÍRTA **BRITPOPPER**] A TAVALYI AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION UTÁN BEFUTOTT A MÁSODIK RÉSZ, A THE AGE OF KINGS FELÚJÍTOTT VÁLTOZATA IS, AMELY A 2013-AS HD-VERZIÓ FELJAVÍTOTT GRAFIKÁJA HELYETT SOKKAL TÖBB ÚJDONSÁGOT TARTALMAZ, EGYÚTTAL AZ ÖSSZES EDDIGI DLC IS HELYET KAPOTT BENNE.

ADATOK

KIADÓ **XBOX GAME STUDIOS** – FEJLESZTŐ **FORGOTTEN EMPIRES, TANTALUS MEDIA, WICKED WITCH** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.11.14.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, KB. 6700 FT.**

1997-ben hatalmasat robbant az Ensemble Studios és a Microsoft Game Studios közös gyermekeként érkezett Age of Empires, mely a maga sajátos módján értelmezte újra a stratégiai játékokat. Keverte a Warcraft és a Civilization legszebb játékelemeit, az RTS stílus mögé pedig valós történelmi hátteret rakott. Az ókori távol-keleti (koreaiak, kínaiak, japánok), a közel-eleti (babilóniaiak, hettiták, perzsák), az észak-afrikai (sumérek, asszírok, egyiptomiak) és a mediterrán (görögök, minósziak, föníciaiak) közül négy nép saját kampányt is kapott, amit a Rise of Rome című kiegészítő további négy játszható néppel (római, makedón, palmyrai, karthágói) bővített ki. A siker nem csak annak volt köszönhető, hogy a játék megtörtént történelmi eseményekre épült, hanem annak is, hogy korához képest mennyire aprólékos volt: az eltérő birodalmak eltérő kinézetű épületekkel és speciális egységekkel rendelkeztek, kampányaink pedig a kőkortól a vaskorig terjedtek, és bár népünk eleinte jól elvolt a gyűjtögető/halászó-vadászó életmóddal, az igazán hatalmas birodalommá váláshoz ennél jóval több kellett.

AZ EGYIK LEGJOBB RTS FELÚJÍTÁSA, AMI INKÁBB CSAK FINOMHANGOLJA, SŐT A 2019-ES ELVÁRÁSOKHOZ IGAZÍTJA A JÁTÉKOT.

Itt jött be a képbe a nyersanyag, ami magába foglalt ételt, fát, követ és aranyat egyaránt, azonban jó stratégához hűen nem ártott odafigyelnünk, hogy egységekből mennyit termelünk ki, vagy épp miféle épületeket húzunk fel, mert bizony a nyersanyagok száma véges volt. A kivágott fák már nem nőttek vissza, ahogy a kibányászott kövek és az elejtett vadak sem. Akadt tehát kihívás bőven az Age of Empiresben, az általános kritikai visszhang azonban mégis elég vegyes fogadtatásban részesítette a programot, ám ennek ellenére a játékostársadalom zabálta, és az eladásokat látva szinte azonnal borítékolhatóvá is vált a folytatás. Érdekesség, hogy a már említett Rise of Rome eredetileg hivatalos folytatásnak készült, azonban időhiány miatt egyszerűbb volt beépíteni az alapjátékba, mintsem teljesen önálló címként kiadni. Az Age of Empires 2 végül 1999-ben jelent meg, és sokan mind a mai napig a széria legjobbjaként hivatkoznak rá.

CSENDESEDJ MOST JÓ BONIFÁC! AZ ÖLDÖKLŐ KÖZELEDIK!

A korábbi hatalmas siker hatására 2013-ban már kapott egy HD Edition-kiadást, azonban azt a rajongók mind a mai napig kihagyott ziccerként tartják számon. A feljavított látvány és magasabb felbontás ellenére a játék motorjába akkor nem igazán nyúltak bele, így a program ugyanazokkal a gyermekbetegségekkel küzdött, mint 1999-es megjelenésekor. Most viszont a fejlesztők elérkezettnek látták az időt egy új verzió megjelentetésére, amibe több, egyben végre átdolgozottabb tartalom is szorult.

De kezdeném a feketelevessel: a programot egyszerűen képtelen voltam a hivatalos megjelenés előtt futtatni, mert folyamatosan hiányzott az indítófájl, amit több frissítés és fájlellenőrzés sem hozott helyre. A fórumokat bújva vettem észre, hogy bizony másoknál is előfordult ez a hiba, az oka pedig arra volt visszavezethető, hogy nem játszottunk a bétával. Igen, ahhoz, hogy minden egyes fájlod a helyén legyen a megfelelő mappában, bizony

Tessék mondani, jó helyen járok? Az elnyomó britek birodalmát keresem, de mintha a hupikék törpikék otthonába tévedtem volna.

Újraformált istenek

Bejönni látszik a Microsoftnak a korábbi nagyágyúi újrakiadása: sikeres volt az Age of Empires és a jelen tárgyalt folytatásának felspécizett verziója is, és miközben a stratégák már az Age of Empires 4 lázában égnek, Adam Isgreen, a fejlesztőcsapat kreatív vezetője úgy nyilatkozott az Eurogamernek, hogy egyáltalán nincs kizárva a 2002-es spin-off, az Age of Mythology rebootja sem. Ebben a játékban már elszakadtunk a valós történelmi eseményektől, és a középpontba a görög, az egyiptomi és a norvég (viking) mitológia került, melyeket főhősünkkel, Arkantosszal, az atlantiszi admirálissal ismerhettünk meg. 2014-ben már kaptunk egy Extended Editiont a játékból (2016-ban pedig a The Titans után újabb DLC jött, Tale of the Dragon címmel), de épp itt lenne az ideje egy teljeskörű, ráncfelvarrott Definitive Edition kiadásának!

korábban fel kellett volna telepítened a bétát – hát, kösz szépen, Microsoft! A probléma kiküszöbölése után azonban már örömmel fogadtam, hogy a játék elindult és legnagyobb felbontásban is tükörsimán futott – legalábbis az Enhanced Graphics Packig, de erről majd kicsit később. Az AoE II immár elszakad az ókortól, és a sötét középkorba helyezi a kampányt, amivel négy új civilizációt hoz be: Nyugat-Európa, Közép-Európa, Közel-Kelet és a Távol-Kelet, a választható népcsoportok pedig a britek, bizánciak, kelták, kínaiak, frankok, gótok, japánok, mongolok, perzsák, szaracénok, teutonok, törökök és a vikingek lettek.

Érdekesség, hogy az eredeti játék csupán egyetlen kiegészítőt kapott, mégpedig a 2000-ben megjelent The Conquerorst, ami Amerika vérrel és diplomáciai ármányokkal teli felfedezését hivatott végigkövetni öt új népcsoporttal (koreaiak, spanyolok, maják, aztékok, hunok), de utána 13 évig (!) nem készült érdemleges mellékszál a játékhoz, a 2013-ban megjelent The Forgotten (új népek: indiaiak, inkák, magyarok, itáliaiak és szlávok) is csupán egy mezei rajongói modnak indult, ám a Microsoft időben felkarolta a projektet. Ezek után jött még a The African Kingdoms és a Rise of the Rajas, és természetesen ezek mind bekerültek ide is, sőt megtoldották egy The Last Khans névre keresztelt tartalommal is (három kampány + négy új népcsoport), mely így immár

Értékelés

Egy igazi örökérvényű klasszikus kapta meg a 2019-es évhez méltó kiadását, rogyásig pakolt tartalommal, és csak finomhangolásként funkcionáló, az eredeti játékhoz abszolút hű maradó változtatásokkal, amik miatt az AoE 2 remasterelt kiadása kötelező vétel minden igazi stratéga számára!

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

PRO
Teljesen átdolgozott látvány és animációk, remasterelt zenék, minden DLC benne van.

KONTRA
Durvább gépigény, az Enhanced Graphics Pack után kifagyások, szerverproblémák.

87%

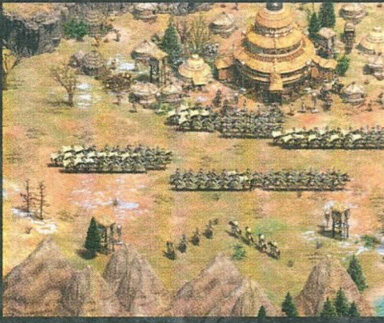
Elképesztő, hogy ennyi év után is milyen jól muzsikál az AoE 2, illetve mennyire mutatós az ismételten felújított változat.

35 civilizációt és nagyjából 200 órányi kampányt kínál. Ezek után senki nem mondhatja, hogy nem lettünk bőségesen ellátva tartalommal, szóval, aki teljesen a nulláról kezdené a világ meghódítását, az sanszos, hogy még a karácsonyi vacsora alkalmával is épp valamelyik birodalom hadseregével fog épp csatározni, miközben kihűl a halászlé – nade első a gyarmatosítás, nemigaz?

Nagyuram! Gazdám! Egy szaracén!

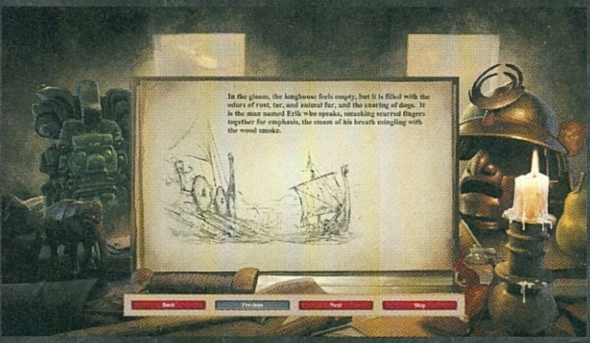
A Historical Battles nevű menüpont tényleg temérdek egyéni kampányt kínál a Honfoglalástól kezdve a vikingek hódításain át egészen Karóbahúzó Vladig, úgyhogy mindenki kedvére válogathat! Ha több kihívásra vágynánk, akkor pedig a The Art of War lehet a megfelelő választás, hiszen ott időre kell előre meghatározott feladatokat teljesítenünk, és bizony sokszor igen szűkös az időkeret. A rogyásig pakolt kampány mellé jön még a legendássá vált – és most már szerver-alapú – multiplayer, amit a Warcrafthoz és a StarCrafthoz hasonlóan sokan a megjelenése óta (azaz 20 éve!) kitartóan tolnak, és ami ezzel az új kiadással ismét erőre kaphat. Csapjuk még hozzá a 4k Ultra HD grafikát, az új textúrákat, a kibővített zoom lehetőséget és az átdolgozott, remasterelt zenéket/narrációt, valamint a tényt, hogy valószínűleg a jövőben is tartalommal látják el a játékot, noha új birodalmak behozását már nem tervezik. Jól hangzik? Nos, lényegében az is!

A Definitive Edition korrekt ráncfelvarrás lett, a játékmenetet csupán finomhangolták, és csak ott nyúltak bele, ahol feltétlenül szükséges volt. Az egységeknek például már nem kell megerősítést küldenünk, első klikkre végrehajtják a parancsokat. Szebb lett a minimap, fejlettebb az AI, és amiért minden rajongó összeteheti a két kezét: a farmok



automatikusan újulnak meg. Oké, az egységek útvonalkeresésén még mindig lenne mit csiszolni, de ne legyünk telhetetlenek, illetve biztosan érkezik még némi finomhangolás a patchek formájában. Fontos megjegyezni, hogy a csilivili ultra-high legnagyobb felbontású textúrák és közelebbi zoom használatához fel kell pakolni az alapjáték mellé az Enhanced Graphics Pack kiegészítőt is, ami egyfelől legalább ingyenes, azonban szépen megtoldja a minimális gépigényt (kapásból 8GB RAM-ot eszik), és durván 30GB szabad helyet kér, szóval azzal érdemes számolni, hogy a teljes Definitive minőséghez elkell némi vas, és legalább 50GB a HDD-n. Ezek után én már tapasztaltam némi szaggatást, illetve kétszer szépen ki is fagyott a játék, de biztos vagyok benne, hogy ezeket hamarosan orvosolni fogják a fejlesztők.

A nosztalgia-faktor legalább újfent a maximumon pörög, szóval, aki sulis korában hozzám hasonlóan éjszakákon át nyüstölte a játékot, most szivárványt fog hányni a feltörő emlékektől! Az Age of Empires 2 még mindig az egyik legjobb RTS a világon, a Definitive Edition pedig méltó kiadás lett, amit minden rajongónak érdemes beszereznie, még akkor is, ha a 2013-as HD Edition már ott figyel a könyvtárukban.



CSINÁLD MAGAD TÁNCHÁZ

[IRTA **MIDNITE**] Csak három dolog biztos az életben: a halál, az adók, és hogy minden évben megjelenik egy újabb Just Dance-játék. A sorozat 2009 óta nem változott sokat, így ha ismered bármelyik korábbi inkarnációját, akkor pontosan tudod, mire számíthatsz a 2020-as verziótól.

ADATOK

KIADÓ **UBISOFT** – FEJLESZTŐ **UBISOFT PARIS** – MŰFAJ **TÁNCOLÓS RITMUSJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.11.05.** – ÁR **PLAYSTATION STORE-BÓL 15 990 FORINT**

Mint minden táncos ritmusjátékban, a lényeg itt is az, hogy a képernyőn táncoló alakok mozgását kell a lehető legpontosabban utánozni, amit vagy a kezedben tartott kontroller követ vagy a konzolod kamerája. A harmadik opció egy okostelefon, amin elindítod a Just Dance mobil kontrollerét – ez talán a sorozat legmenőbb fícsöre, hiszen így mindenki könnyen csatlakozhat a tánchoz, nem korlátoz le az elérhető joy-conok vagy PS Move kontrollerek mennyisége.

Bár a Just Dance-sorozatot alapvetően partijátéknak szánják, egyedül is bármelyik játékmódban élvezheted a koreográfiákat. A legérdekesebb ezek közül az All Stars Mode, amiben a sorozat kabalaállata, a táncos panda űrutazásra indul, és minden egyes bolygón, ahol landol, a Just Dance elmúlt 10 évének legnépszerűbb dalai közül kell egyet végigtáncolnod. Ha sikerül átutaznod az egész zene-univerzumot, jutalmul a Panic! at the Disco High Hopes című számát nyitod meg.

A kicsiknek szóló Kids-módot nem csak a gyerekekre optimalizált cuki grafikák és dalszövegek teszik egyedivé, de klasszikus pontozási rendszer sincsen, a koreográfiák viszont ugyanolyan kreatívak és izzasztók. Persze a zenéket jó eséllyel csak 10 év alattiak fogják élvezni (kivéve a Baby Shark című remekművet, azt nagyon ajánlom).

A játék fő színpada azonban a végtelennek tűnő számlista, ahol minden dalt teljesen egyedi karakterek táncolnak el a képernyőn, csodálatosan változatos világokban. Az illusztrációk és animációk tényleg leírhatatlanul különlegesek, a sorozat mindig is olyan saját stílussal operált, amit csak screenshotok adnak vissza, körbeírni képtelenség.

TÁNC, DAL, FESZTIVÁL

A Just Dance 2020 önmagában 40 új dalt tartalmaz, egy részük aktuálisan népszerű (pl. Ariana Grande, Billie Eilish), de van pár szám ma már old schoolnak számító előadóktól is (Backstreet Boys, Skrillex). Megvenni a játékot magában azonban nem elég, a több mint 500 dalt tartalmazó zenetár eléréséhez be kell fizetned a Just Dance Unlimited szolgáltatásra. Ennek havidíja nagyjából 1000 forint körül mozog, és a sorozat összes korábbi részének zenéit éred vele. (Vagyis, ha a tavalyi Just Dance már megvan, és nem érzed magad rápörögve a 40 új nótára, nyugodtan költheted másra is a játék árát.) Tulajdonképpen csak Unlimited-előfizetéssel érdemes játszani, de legalább óriási a kínálat, elvégre a Boney M-jellegű retró slágerektől a modern toplistás dalokon át egészen a görög szirtaki táncig mindenféle elérhető. Ráadásul a játék nehézsége partihangulatra optimalizált, így akár komolyabban illuminált állapotban is könnyű beszállni és pontokat szerezni, talán csak a teljes eszméletlenség jelent problémát.

Miután eleget játszottál, a főmenü elkezd saját ízlésedre szabott lejátszólistákat és koreográfiákat ajánlani, de kedvenceidet te magad is listákba rendezheted. Hogy érezz valamiféle előrehaladást is a játékmenetben, a táncosok teljesítménye alapján minden szám után mojo érméket kapsz, amiket egy virtuális félkarú rablóban lehet felhasználni. Semmilyen jutalom nem érhet fel azonban az érzéssel, amikor a dal végén te kapod a legtöbb pontot a hibátlan(nak biztos nem nevezhető) koreográfiáért – vagy legalábbis a dal közben senkit sem vágtál véletlenül orrba, és még a tévét sem verted le. ◼

A Just Dance 2020 egy szeletke gamertörténelem: jelen állás szerint ez volt az utolsó fizikai formában is megjelenő játék Nintendo Wii-re.

Még szerencse, hogy csak a koreográfiát kell leutánozni, az öltözékeket nem, mert itt sokaknak eljönne egy komolyabb töréspont.

ÉRTÉKELÉS

Bár nem újítottak rajta a tavalyi verzió óta, a Just Dance 2020 stabilan hozza mindazt, amit egy táncolós partijátéktól elvárhatunk.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Messze a legstílusosabb, legtöbb játékmóddal és dallal felszerelt táncolós játék a piacon, házibulikhoz tökéletes szórakozás.

KONTRA

Kicsit bosszantó a gondolat, hogy a Ubisoft szerint minden évben meg kéne venned ugyanazt a játékot, plusz folyamatosan csengetni a havi előfizetésért is.

85%

THE YAKUZA REMASTERED COLLECTION

CSOPORTOSAN ELKÖVETETT GARÁZDASÁG

YAKUZA 4

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **SEGA** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.10.29.**
ÁR **PS STORE-BÓL A TELJES KOLLEKCIÓ 17 990 FORINT, A YAKUZA 5 KÉSŐBB ÉRKEZIK.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**] **2010-BEN, A YAKUZA-TRILÓGIA UTÁN AZ ÁLLANDÓ PROTAGONISTAKÉNT SZÁMON TARTOTT KIRYU MEGÉRDEMELT PIHENŐJÉT TÖLTÖTTE OKINAWÁN, VÉRFRISSÍTÉS GYANÁNT PEDIG EGY MÁSFAJTA TÖRTÉNETMESÉLÉSBE KEZDTEK A FEJLESZTŐK, EGYSZERŰ HŐSCSERE HELYETT AZONBAN HÁROM ÚJ IFJÚ KERÜLT A KÖZÉPPONTBA.**

A látszat csal: a két úriember igazából csak vidáman fogócskázik a sikátorban, és az üvegben is fincsi ivólé volt, nem alkohol.

A Yakuza 4 sztorija egy négyfelvonásos rendszert használ, ahol minden egyes negyedben más bőrébe bújhatunk. Így egy-egy történetívet tekintve rövidebbnek érződik a cselekmény, mert mire kiismerjük harcosunkat és egyedi lehetőségeit, már meg is történik a csere, kedvencünkkel legközelebb pedig már csak a fináléban találkozhatunk.

Az első szereplő a legérdekesebb és talán a legszerethetőbb figura mind közül: Akiyama egy bankárból vált hajléktalanná. 2005-ben (az első Yakuza idején) ő is szerzett abból a milliárdnyi, a városra hulló pénzesőből, ami egy robbanás kíséretében terítette be Kamurochót. Jó helyre befektetve mostanra több vállalkozást is a magáénak tudhat, fő profilként pedig egy nonprofit pénzkölcsönző céget üzemeltet. Kezes és fedezet nélkül igényelhet tőle bárki lóvét, cserébe csupán az általa kitalált teszten kell a delikvensnek átmennie. Volt már szorult helyzetben, élt a nyomorban, vagyonából az arra érdemes rászorulókat támogatja, nem mellesleg elég jól verekszik, ha egy rivális iroda vagy banda bajszot akasztana vele – ez persze elég gyakran előfordul, hiszen végtére is uzsorások szájából veszi ki a kenyeret.

Második emberünk Saejima, a legendás Veszett Kutya Majima bűntársa a '80-as évekből. Óriásunk egy leszámolás során 18 embert ölt meg hidegvérrel, majd emiatt hűvösre került. 25 év fegyházat követően szökhetünk meg vele, és a városka eddig nem látott dimenzióit kihasználva (csatornarendszer, parkolószint, az épületek tetején átívelő közlekedési lehetőségek) bujkálhatunk a rend éber őrei elől. A zord külső mögött érző szív dobog, így egy idő után megérthetjük Saejima motivációit.

A SZTORI NÉGY KARAKTER KÖRÜL FOROG, AKIK MIND EGY-EGY KÜLÖN TÖRTÉNETSZÁLAT KAPTAK.

Harmadik tagként egy szerencsejáték-megszállott nyomozó bőrébe bújva támogathatjuk az illegális bevándorlók közösségét. Tanimura minden tisztességtelenül szerzett pénzét egy nagyobb nemes célra költi, így akár vele is szimpatizálhat a játékos. Az utolsó irányítható hős pedig ki más lenne, mint Dojima Sárkánya, azaz maga Kiryu!

ÉRTÉKELÉS

A Yakuza 4 jó döntést hozott, hogy az eddig bejáratott hőse mellé vadonatúj figurákat is behozott a képbe, és bár így nem mindenki kapott elegendő játékidőt, a sztori mégsem fullad unalomba az újabb szereplőknek és tevékenységeknek köszönhetően.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO
Az eddigi legsokszínűbb fejezet a Yakuzák történetében, remek főszereplők, izgalmas új lehetőségek.

KONTRA
Azért a kor továbbra is meglátszik rajta, elavult játékmechanikai megoldások, megkopott grafika.

81%

ÚJ ARCOK, RÉGI HELYSZÍNEKEN

A változatosság kedvéért szerencsére mindenkivel elérhető számos szabadidős tevékenység. Akiyamával a 3. részből ismert klubmenedzselést űzhetjük, Saejimával alagutakat áshatunk, illetve egy dojóban képezhetünk ki növendékeket. A szöszölős dolgok mellett kijut a harcból is: Tanimura rendőrségi rádióját felhasználva rakhat rendet, Kiryuval pedig kemény bandaháborúkat vívhatunk. A szokásos minijátékok mellé kapunk egy fürdőzési lehetőséggel egybekötött pingpongot, valamint pachinko automatákba is elszórhatjuk egyre fialó pénzecskénket. A fő történetszál mellett itt is kapunk több tucat mellékküldetést, edzhetünk mentorokkal, és a fejlődési rendszer is az előző epizódban látottakat viszi tovább. A grafika is hasonló a Yakuza 3-hoz, hiszen sajnos még ugyanaz a motor duruzsol alatta, így lényegi látványbeli javulást majd csak a februárban érkező ötödik felvonás fog prezentálni. A járókelők valamivel változatosabbak, de ezen a szoftveren is meglátszik a kor és egy pici merevség, ami a játékmechanikából adódik.

Viszont most, hogy végre ezt is átéltem (szégyen, tudom, de régen kimaradt), megértem, hogy sok rajongónak miért ez a kedvenc epizódja. Az előző játékkal ellentétben ezt már a nosztalgiázóknak is merem javasolni, de akár az új belépők is nyugodtan kezdhetik itt az ismerkedést a szériával, hiszen a változatosságra tényleg egy rossz szavunk sem lehet!

[ÍRTA **WILSON**] **A Pokémon Go elsöprős sikerét meglovagló Let's Go után végre egy „igazi", a fő sorozathoz tartozó Pokémon-játék érkezett, egy teljesen új régióval, új pokémonokkal és egy, a modernizálás irányába eltolt játékmenettel, amely már évtizedek óta ejt rabul.**

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **GAME FREAK** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.11.15.** – ÁR **DOBOZOSAN 16 990 FORINT.**

Látva azt, hogy két évtizednek kellett eltelnie, mire Ash Ketchum, a Pokémon-anime főhőse több régió meglátogatása után végre bajnokká válhatott, kiválóan összefoglalja a Pokémon-univerzum egyik központi mozgatórugóját: a változatlanságot. Azt állítani, hogy a Pokémon nem tud megújulni, persze nem lenne igaz, hiszen epizódról epizódra sikerül valamilyen újdonságot felmutatni, de fundamentális, mélyreható innovációnak a Pokémon-világban azért nincs jele.

Ha egymás mellé rakjuk bármelyik modern Pokémon-játékot és valamelyik szabadon választott Game Boy-os epizódot, nem egy idegen világban fogjuk magunkat találni, hanem egy mostanra már tényleg a végletekig tökéletesített játékmenetű szerepjátékban, ahol a tálalás ugyan gazdagabb és életszerűbb lett, de alapvetően még mindig ugyanazt csináljuk, mint évekkel korábban. És ez a legújabb részről, a Pokémon Sword & Shieldről is elmondható – de ennél mégis sokkal több minden rejlik benne.

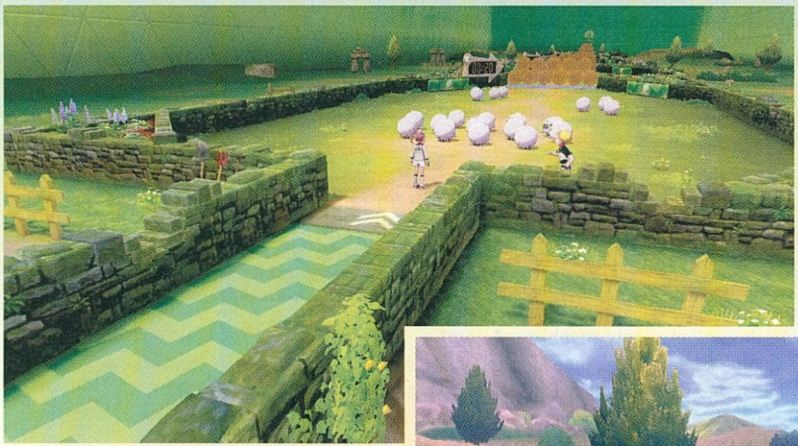
A MAGAS FŰ REJTEKÉBEN

Az első félórában ebből persze nem sok minden derül ki: most is egy fiatal, tizenéves kölyköt alakítunk, aki egy nap eltökéli, hogy legendás Pokémon-mester lesz, és felkerekedik, hogy bejárja a világot, bizonyítsa rátermettségét, és megküzdjön az útjába akadó Pokémon-mesterekkel. Ezt a világot, vagyis régiót ezúttal Galarnak hívják.

Galar a valóságban évek óta a szétszakadás szélén egyensúlyozó Egyesült Királyság egy tömörített, kiszínezett változata: a dimbes-dombos, fűben zöldellő vidék tájképét kis falvak és hatalmas nagyvárosok szegélyezik, ahol békében élnek egymás mellett az emberek és a pokémonok. A helyiek pokémonok iránti szeretete elsősorban a sportban csúcsosodik ki, ugyanis a Galari kultúra szerves része a Pokémon-csata, melynek során hatalmas stadionokban csapnak össze a legnevesebb Gymek vezetői és azok pokémonjai.

A szigetország pedig kifejezetten masszív, felépítése kicsit olyan, mintha a feje tetejére állították volna az Egyesült Királyság térképét, hiszen a történet egy Skóciára emlékeztető területen veszi kezdetét, és a tengerparttól nem túl távol fekvő fővárosig vezet, méghozzá a gymek visszahozásával. Azaz a Sun and Moonos kitérőt követően az aktuális, a fő sorozathoz tartozó Pokémonban most is a régió edzőtermeinek vezetőit legyőzve kell megszerezni azok támogatását, hiszen csak ennek birtokában lehet harcba szállni a bajnoki címért. Az edzőtermek szerencsére ezúttal sem szimplán csak a végső csatáról szólnak, mindegyik egyfajta kisebb logikai feladvány, amely tematikailag is kiválóan beleillik a régióba, a bárányterelgetéstől kezdve a labirintusokon át egészen az akadálypályákig.

Ahh, már izzítom is be a DeLoreant... jó, nem egészen óra van a homlokzaton, de tuti, hogy a Doki is valahol erre dolgozik.



Remélem, hőálló kesztyűt is mellékeltek eme szörnyecske mellé, különben harc után nem szívesen fognám meg a Pokélabdát.

ÚTLEVELET ELŐ

A tematika kapcsán pedig a főszerep egyértelműen Galarnak, illetve a felépítésének jut – a Sword & Shield ugyanis itt újít a legnagyobbat, méghozzá azzal, hogy minden eddiginél nagyobb léptékkel igyekszik eltávolodni a csőszerű, teljesen lineáris továbbhaladástól, bevezetve két nagyobb Wild Areának hívott területet. Ezek – Pokémon-léptékkel – hatalmas, egybefüggő, sandbox-alapú zónák, tavakkal, romokkal, dimbes-dombos részekkel, erdőkkel, elsivatagosodott területekkel. A Wild Areán belüli mikrorégiók még saját időjárással is rendelkeznek, így könnyű belekeveredni hóviharba, zuhogó esőbe vagy tikkasztó hőségbe, melyek nemcsak a látványon csavarnak egyet, de aktív részesei lehetnek a csatáknak is, negatívan befolyásolva a résztvevő felek állapotát. Szakadó esőben például sokkal hatékonyabbak az elektromos támadások, jégesőben pedig a lehulló jégdarabok körönként tudnak sebezni.

Bár a Wild Areák relatíve nem túl szépek, meglehetősen fapadosak, az idő nagyrészét itt fogjuk tölteni. Méghozzá örömmel, hiszen itt lehet célirányosan felporszívózni a pokémonokat, a Sword & Shield ugyanis leszámol a random csatákkal is, az ellenfelek mindig láthatóak a térképen (még a magas fűben is), és így akár elkerülhetőek is. Erre azért szükség is lesz a masszív szintkülönbségek miatt, mivel a magas fű melletti ösvényeken caflató pokémonok legyőzése általában mindig komoly kihívással jár, és még előfeltétele is lehet bizonyos számú Gym-kitűző képében. Az igazán nagy kihívást és a legizgalmasabb csatákat viszont nem ezek, hanem a raidek adják. Ezek olyan masszív harcok, ahol egy szó szerint gigantikus pokémont kell legyőzni vagy 3 gépi, vagy 3 másik emberi játékos társaságában. A Dynamax/Gigantamax szörnyek több emelet magas, gazdag repertoárral rendelkező pokémon ellenfelek, akiket akár el is lehet fogni, de ha ez sem jön össze, akkor is temérdek XP-t és rengeteg tárgyat lehet bezsebelni a legyőzésükkel. A raidek sikeres teljesítéséhez nemcsak komolyan összedolgozó társakra, de egy kiválóan összerakott csapatra is szükség lesz, így érdemesebb inkább várni velük, semmint elsietni, és időt, na, meg tárgyakat bukni.

No, nem mintha utóbbiból annyira nagy hiány lenne, elvégre mind a két Wild Area temérdek, a földön heverő kinccsel, gyümölcsökkel telitömött, minden nap új adagot termelő fákkal is rendelkezik, de ha minden kötél szakad, még tábor is verhető. A táborban nemcsak játszani lehet a megszerzett pokémonokkal, erősítve velük a viszonyt, de még főzhetünk is nekik, ami a kapcsolat erősítésén túl az életerejük visszatöltésével is jár, megspórolva egy utat a legközelebbi Poképözpontig. Igaz, oda eljutni minden eddiginél könnyebb, a főbb helyszínek közti gyorsutazást már az első órában megkapjuk, és később egy a vízen is működőképes biciklivel juthatunk el A-ból B-be kifejezetten gyorsan. Ez a fajta szabadság pedig a rendelkezésre álló eszköztár fényében tényleg páratlan, és visszahozza a felfedezés azon örömét és izgalmát, amit a legkorábbi Pokémon-epizódok tartogattak az akkoriban még gyerekcipőben járó univerzum megismerése közben.

Az új helyszín, az Egyesült Királyságról mintázott Galar az egyik legizgalmasabb régiója a Pokémon-szériának.

A rácsodálkozást pedig valahogy sikerült a csatákba is belevinni, annak ellenére, hogy a Sword & Shield során pontosan ugyanúgy kell megküzdeni az ellenfelekkel, ahogy mindig – körökre osztva, szabadon választott pokémonokkal és támadási formákkal. És bár ez a rendszer még mindig működik, az időnként behozott változtatások – a mega evolúciók vagy a közelmúltbeli Z-mozdulatok – igyekeztek csavarni rajta, ez a hagyományos összecsapások során most a régi mederben maradt. Mi van helyette? Dynamaxolás: az edzőtermi csaták és a raidek során lehetőség van a pokémonokat Dynamaxolni, ami azzal jár, hogy három körig gigantikus óriásként csatáznak, minden eddiginél nagyobb hatalomhoz jutva. A dynamaxolás az erősen korlátozott használata miatt ugyanakkor nem jut akkora szerephez, mint a Z-mozdulatok, tényleg csak nagyon ritkán kell használni, így minden egyes alkalom különlegesnek és érdekesnek hat, és nem válik monotonná és automatizálttá.

DEXIT

Na, persze a felfedezés igazi örömét nem is ennek, hanem az új pokémonok jelenlétének kell adnia, a Sword & Shield ezen a téren pedig – nem meglepő módon – szintén jeleskedik. A Galar régió kiválóan felhasználja való világbeli forrásanyagát, a prímet elvivő bárány, Wooloo mellett feltűnő corgi, Yamper is instant közönségkedvenc, és még rajtuk kívül is várnak meglepetések. Igaz, ez nem mind pozitív, a megjelenés előtti mondvacsinált botrány is erről szól: a Sword & Shield szentségtöréssel felérő módon nem tartalmazza a teljes Pokédexet, azaz minden elérhető pokémont, így nincs lehetőség átvinni az új régióba az összes kedvencet. És bár ez a legelvakultabb Pokémon-rajongók számára fájó pont lehet, azért a Sword & Shield bőven tartogat annyi pokémont, hogy legyen miből válogatni és összeállítani a legütősebb csapatot. Mert ez nem egy tökéletes vagy masszív, forradalmi újításokat hozó epizód, hanem „csak" egy fantasztikusan szórakoztató, kiválóan finomhangolt, igazán élvezetes Pokémon-felvonás. És most pont erre volt szükségünk!

ÉRTÉKELÉS

A Pokémon Sword & Shield a több évtizedes múlttal rendelkező sorozat egy újabb kiváló darabja, amely a játékmenet tökéletesítését célzó újításaival, sandbox megközelítésével visz sikeresen új színt a Pokémon-formulába.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Galar izgalmas és érdekes helyszín; a raidek egyenesen fantasztikusak; a játékmenet áramvonalasított és modernizált lett.

KONTRA

A Wild Area kifejezetten sivár és csúnya tud lenni; nincs teljes Pokédex; a történet kifejezetten felejthető, a kereskedéshez is Nintendo Online előfizetés kell.

85%

SWORD VS SHIELD

Ahogy mindig, úgy a piacon elérhető két változat, a Sword and Shield a tartalmat tekintve is jelentősen eltér egymástól: közel harminc teljesen különböző Pokémon/Pokémon-evolúció található meg a két kiadásban, melyek csak kereskedéssel szerezhetők meg, ehhez viszont példátlan módon Nintendo Online előfizetés szükséges. Az alap pokémonokon felül a két elfogható legendás pokémon személye is a választott változattól függ, és bizonyos városokban még az edzőtermek vezetői is eltérhetnek egymástól.

Angry Birds AR: Isle of Pigs

[ÍRTA STEELSAINT] **Az Angry Birds az egyik legismertebb IP a mobiljátékok piacán, a Rovio pedig úgy döntött, hogy több folytatás és két mozifilm után az Angry Birds AR: Isle of Pigs képében ideje bevenni a kiterjesztett valóságot is.**

Kiadó: Rovio Entertainment ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** angrybirds.com/angry-birds-ar-isle-pigs/ ■ **Megjelenés:** 2019.10.29. ■ **Ár:** Ingyenes

Az Angry Birds-széria mára egyszerű telefonos játékból egy világméretű jelenséggé nőtte ki magát, amiből készült már nem egy folytatás, rajzfilm, sőt mozifilm is. Most pedig a Rovio új területre merészkedett az IP-vel, hiszen a hagyományos játékok piaca után megpróbálták az augmented reality (AR), azaz a kiterjesztett valóság világába is betörni, méghozzá az Angry Birds AR: Isle of Pigs című játék segítségével.

Az alapötlet nagyon egyszerű: fogták a klasszikus, legelső Angry Birdsre is jellemző játékmenetet, miszerint különféle épületeket kell lerombolnunk madaraink és csúzlink bevetésével, és mindezt a telefonunk kamerájának segítségével átültették a kiterjesztett valóságba. Ennek megfelelően a játék minden egyes indítása után az első lépés, hogy keresnünk kell egy kellően nagy, lapos és nem visszatükröződő felületet, ahová a telefon elhelyezheti a lerombolandó épületeket, aztán már mehet is a móka.

A játékmenet lényegében semmit sem változott az előző részekhez képest. Azaz a célunk az Angry Birds AR: Isle of Pigsben is minden malac kilövése, amit általában az épületeik gyenge pontjainak támadásával érhetünk el a legkönnyebben. A rendszer minden pálya végén értékeli a teljesítményünket és pluszpontot ad a fel nem „használt" madarak után, így minél hatékonyabban játszunk, annál hamarabb léphetünk előre a következő terepre.

Az egyes pályák kezdetben még meglehetősen egyszerűek, később azonban már elkezdenek bonyolódni, és ezzel párhuzamosan a rendelkezésünkre álló madarak arzenálja is folyamatosan bővül. A 3D-s nézet is szépen használható, az épületeket gondosan körbeforgathatjuk, hogy megnézzük, hol lenne érdemes nekikezdeni a lebontásuknak, de összességében az egész AR-funkció inkább érződik érdekes apróságnak, semmint fontos újításnak.

Ez pedig lényegében az egész játékra igaz. Az Angry Birds AR: Isle of Pigs első pillantásra érdekesnek és izgalmasnak hat a kiterjesztett valóság használata miatt, hosszabb távon viszont nem tud elég újdonságot felmutatni ahhoz, hogy lekösse az embert. Az Angry Birds-rajongóknak persze így is ajánlható, de érdemes lehet észben tartani, hogy a kiterjesztett valóság miatt csak az ARCore-kompatibilis készülékek tudják futtatni. ■

75%

Ark Rivals

[ÍRTA STEELSAINT] **A PvP-játékoknak megvan a maguk sajátos varázsa, hiszen a tudat, hogy nem a gép, hanem egy másik játékos ellen győztünk, kifejezetten kellemes tud lenni. Erre a tudatra épít az Ark Rivals is, de vajon milyen hatásfokkal?**

Kiadó: Topebox ■ **Platform:** Android ■ **Link:** www.topebox.com ■ **Megjelenés:** 2019.11.06. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlási opciókkal)

A Clash of Clans egy valódi mobiljátékos óriás, amiről valószínűleg még azok is hallottak, akik amúgy nem igazán követik figyelemmel a játékiparnak ezt a szegmensét, és ami a 2012-es megjelenése óta a PvP-programok egy teljes alzsánerét hozta létre. Pontosan ebbe az alzsánerbe tartozik az Ark Rivals is, mely bár első pillantásra nem csinál mást, csak sci-fi külsőt húz a jól ismert játékmenetre, a maga nemében így is piszokmód szórakoztató és addiktív tud lenni.

Az Ark Rivals játékmenete két részre osztható: egyrészt ki kell építenünk a saját bázisunkat, úgy, hogy azt a lehető legnehezebb legyen szétszedni, másrészt pedig űrhajónk és földi egységeink segítségével ki kell fosztanunk más játékosokat, hogy így jussunk hozzá az értékes nyersanyagaikhoz.

A bázisépítés maga nincs túlbonyolítva: a boltból kiválasztjuk, hogy nyersanyagtermelő vagy védelmi épületet szeretnénk-e telepíteni, aztán a térképen elhelyezzük az új egységet, és már meg is vagyunk. Nem árt azonban taktikusan gondolkodnunk. Az ellenfél bármelyik irányból jöhet, így érdemes lehet körkörös védelmet kialakítani, lehetőség szerint egymást átfedő tűzsávokkal, hogy ne tudják egyesével leszedni a tornyainkat. Kiemelt figyelmet kell fordítanunk a központi űrhajónkra avagy Arkunkra is: ha ezt leszedik, akkor automatikusan kikaptunk, ezért érdemes a védelem középpontjába helyezni.

Amennyiben támadunk, először mindig megnézhetjük, hogy milyen bázisnak készülünk nekiesni, és utána dönthetünk, hogy indulhat-e a csata, vagy inkább némi aranyért cserébe más célpontot kérünk. Űrhajónk egy mindig elérhető alaptámadással és egy lassan feltöltődő, de nagyot sebző speciális mozdulattal van felvértezve, azonban nem csak ennyire támaszkodhatunk a harcban. Hívhatunk más egységeket is a pályára, akik nemcsak az ellenséges őrtornyok tüzét tudják felfogni előlünk, hanem megfelelően pozícionálva nagy pusztításra is képesek.

Mindent összevetve az Ark Rivals egy pörgős, addiktív játék, melybe könnyű belelendülni, és bár ingyenesen játszható, szerencsére a fejlesztők a mikrotranzakciókkal sem estek túlzásba. Utazáshoz kifejezetten ajánlott választás lehet. ■

87%

Rebel Racing

[ÍRTA **STEELSAINT**] **A Need for Speed Heat megjelenésével PC-n és konzolokon újra lehet száguldozni, és a Hutch Gamesnek hála azok sem maradnak hoppon, akik mobilon versenyeznének. De vajon mit tud a Rebel Racing, amit a konkurencia nem?**

Kiadó: Hutch Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** hutchgames.com/rebel-racing ■ **Megjelenés:** 2019.11.07. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlás)

A mobilos versenyjátékok piaca napjainkban finoman szólva is telített: az Asphalt-széria árnyékában egymást érik a féktelen száguldást és felejthetetlen futamokat ígérő címek, melyek között nem könnyű feladat érvényesülni. Ez azonban nem szegte a Hutch Games csapatának kedvét, akik november elején piacra dobták a Rebel Racinget, mely licencelt kocsikkal, egyedi irányítással és gyönyörű grafikával csábítja magához a vásárlókat. A recept jól hangzik, de mennyire lehet sikeres?

Aki játszott már mobilon versenyzős programmal, azt jó eséllyel a Rebel Racing sem tudja majd meglepni, hiszen az alapok itt is ugyanazok, mint a zsáner legtöbb címében. A járgány magától gyorsul, nekünk „csak" a kanyarodásra és a nitró ellövésére kell figyelnünk. Az irányítás maga könnyen átlátható (amelyik oldalát bökdössük a képernyőnek, arra kanyarodunk, ha pedig valamelyik oldalt lenyomva tartjuk, driftelni kezdünk) és tényleg kifejezetten jónak érződik. A kasztni mindig gyorsan és pontosan reagál a mozdulatainkra, így öröm a versenyzés és az ellenfelek leelőzése. Magára a grafikára sem lehet panasz, mind az autópark, mind a környezet kifejezetten szépen néz ki, az esetleg hiányzó részleteket meg úgysem vesszük észre a száguldás kellős közepén.

Ami viszont már kicsit problémásabbnak mondható, az a játék mélysége. A licencelt autókból, bár jól néznek ki, olyan sok azért nincs, ráadásul egy részük csak prémium valutáért kapható, valamint pályákból is elbírt volna még néhányat a program, jelenleg ugyanis ugyanazon a pár útvonalon száguldhatunk végig újra és újra az egyes ligákban. A legfőbb problémát azonban a versenyek hossza jelenti, a pályák ugyanis valami félelmetesen rövidek. Általában kapunk egy-két kanyart meg ugyanennyi egyenest, és már vége is a dalnak: a menetek nagyjából fél percig tartanak, ami azért csekélynek mondható.

Összességben a Rebel Racing egy jópofa versenyzős játék nagyszerű irányítással és látvánnyal, ám a tartalom terén sajnos elvérzik. De ha nem zavarnak a rövid futamok, akkor nyugodtan tehetsz vele egy próbát, hiszen a játék jelenleg is ígéretes, ha pedig a fejlesztők kibővítik, akkor egy kifejezetten ajánlott cím lehet belőle.

75%

ASUS

ProArt StudioBook Pro X

Légy kreatívabb a másodlagos kijelzővel

W730G5T

- Intel® Xeon® processzor
- NVIDIA® Quadro RTX™ 5000 GPU
- Windows 10 Pro operációs rendszer

US MILITARY GRADE MIL-STD 810G Multiple Tests Passed

Keresd a Digiprime-nál.

DIGIPRIME.HU

www.digiprime.hu | info@digiprime.hu | +36(70)286-4298 | 1074 Budapest, Dohány u. 63/b

NVIDIA QUADRO RTX STUDIO

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **Rendfenntartó erők tagjának lenni nem könnyű, különösen akkor, ha valaki egy speciális egységnél dolgozik. SWAT-nál, katonai különleges alakulatoknál (SAS, Navy Seal stb.) szolgálatot teljesíteni egyet jelent az állandó életveszéllyel. Hogy ehhez valaha hozzá lehet-e szokni, az személyfüggő, hiszen a rendőr/katona elfogadja a halál kockázatát, de a családtag már nem. E havi ajánlónk nagyrészt erre a témára épül, különösen izgalmas, egyszerre megszokott és szokatlan nézőpontból. Politikai/katonai szimulátorokat egyébként sem mindennap fejlesztenek, de a benne meghatározott feladatok eléréséhez nemcsak stratégiai gondolkodásra, de az egyes érdekek mentén való lavírozásra is szükség van. Képesek vagytok erre? Ha igen, akkor az egyik játékunk szinte kötelező lesz nektek!**

Rebel Inc.: Escalation

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: NDEMIC CREATIONS – MEGJELENÉS: 2019.10.15. – ÁR: STEAMEN 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5 000 FORINT.

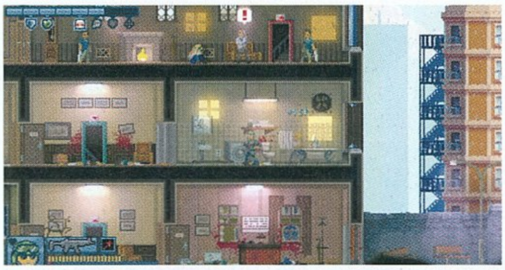
Hét évvel a Plague Inc. után az Ndemic elkészítette a Rebel Inc: Escalation című programot, melyben a fejlesztők ezúttal nem az emberiség kiirtását adják feladatul. Éppen ellenkezőleg, emberéleteket kell menteni a rend és a stabilitás helyreállításával egy, a durva háborút éppen túlélt országban. Civilek és lázadók, érdekek és igények, képesek vagytok megfelelni ennek a nagy feladatnak?

Stabilitást teremteni egy háborúból éppen kilábaló országban nagyon nehéz feladat, elég csak az elmúlt két évtized közel-keleti eseményeire gondolni. Eltérő népcsoportok, eltérő kultúrák, különböző érdekek és célok, eltérő igények és elvárások, szinte lehetetlen 100 százalékban megfelelni mindenkinek. A Rebel Inc.: Escalation ennek a feladatnak a felelősségét helyezi a játékos vállára. A Steam Early Access programjában elérhető játék egy kőkemény háborús/politikai szimulátor, melyben a stabilitás/az emberhez méltó lét megteremtése a feladat. Ez azonban nem egyszerű, hiszen a pénz kevés, és a civil csoportok mellett az országban bőven vannak még lázadók, akik ezt a nemes célt akarják ellehetetleníteni. Mire van szüksége egy polgárnak? Iskolára, vízre, civil szervezetekre? Hogyan akadályozzuk meg a lázadók tevékenységét? Katonai fejlesztésekkel! Folyamatosan lavírozni kell a politikai, a katonai és a civil szféra vékony határán: a populáció és a stabilitás növelése jelenti a sikert, a csökkenése pedig egyet jelent a játék végével. A játék témájának megfelelően nem kell csodálatos tálalást várni, a térkép inkább csúnya, mint szép, viszont a Rebels Inc. hangulata zseniális. A képernyőn folyamatosan látni lehet az egyes régiókban történő eseményeket, melyekre azonnal reagálni kell.
A választások nemcsak a megítélésünkre vannak hatással, de az egyes csoportok közötti erőviszonyokra is... Jelen formájában a Rebels Inc. egy teljesen stabil alapra épített játék, mely bátran ajánlható azoknak, akik kicsit is érdeklődnek a politika és a hadviselés iránt. Persze funkciók még hiányoznak belőle (pl. minitérkép), de a fejlesztőknek bőven van ötletük a bővítésre. Ha különleges élményre vágytok, akkor ne habozzatok: a Rebels Inc. a maga nemében lenyűgöző szórakozást kínál, és ezért a fejlesztőket csak dicséret illeti!

Door Kickers: Action Squad

FEJLESZTŐ: PIXELSHARD, KILLHOUSE GAMES – MEGJELENÉS: 2019.10.24. – ÁR: STEAMEN 12 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4 000 FORINT.

Az 1960-as években, a felkelések megfékezésére alapított Special Weapons and Tactics (rövidítve SWAT) tagjainak bőrébe 2005-ben bújhattunk utoljára. Az Irrational Games játéka kellemes élményt kínált, ugyanakkor az elmúlt másfél évtizedben a fejlesztők kissé megfeledkeztek erről az egységről, most azonban (újra) megjelent a Door Kickers, ami a SWAT létének lényegét ragadja meg.



A lényegét ragadja meg, hiszen a PixelHouse és a Killhouse Games játékában szinte minden feladatot megkapunk, amivel csak szembenézhetnek ezen speciálisan képzett rendőrök. Egy csavar azonban van a dologban. A fejlesztők az ilyen stílusú játékoknál megszokott 3D-s nézőpontot dobták: a Door Kickers egy oldalnézetes, scrollozós program, mellyel nagyon jól el lehet lenni a Ready or Not 2020-as megjelenéséig. Nowhere City a bűn városa: terroristáktól kell megmenteni túszokat, le kell tartóztatni a bűnözőket, ez pedig nem egyszerű feladat, különösen egyedül. Az ellenfelek ugyanis rengetegen vannak, így figyelni kell a helyes karakterválasztásra és a taktikára. Minden megölt terrorista, kiszabadított túsz, teljesített feladat pontokat ad, melyekből boostokat lehet a küldetés közben vásárolni. Elsősegély csomagot, életet, páncélt, fegyvert és így tovább. Természetesen a pályák teljes megtisztítása jelenti a sikert, a jó küldetés értékelést és sok tapasztalati pontot, melyből a karakterünk képességeit tudjuk fejleszteni. Tálalás szempontjából a Door Kickers remek, a pályák kellően hangulatosak, változatosak – a Hold fénye által beragyogott rendőrségtől kezdve a kúrián keresztül a vonatig minden előfordul. A program jó néhány játékmódot, eredménytáblákat, lokális és online játékot, Steam Workshopból letölthető tartalmakat kínál, és természetesen literszámra ömlő pixelvért. Tizenkét euróért keresve sem lehetne jobb akciójátékot találni. Igaz, egyedül játszva néha kifejezetten idegesítő, egy baráttal azonban már nagyon jó élményt adhat. Érdemes kipróbálni, hiszen tele van kihívással, ráadásul ez egy nem megszokott környezetben játszódó akció/RPG program. Igazi csemege, amely PC-n már több mint egy éve megjelent, de most a konzoltulajdonosok is kipróbálhatják, ezáltal mi is újra elővettük.

90%

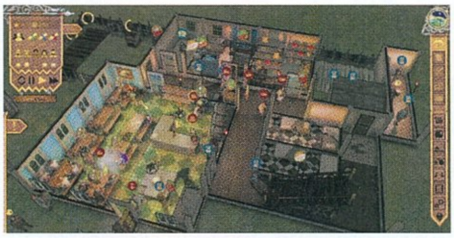
Crossroads Inn

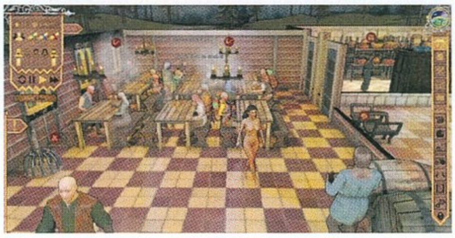
FEJLESZTŐ: KRAKEN UNLEASHED - MEGJELENÉS: 2019.10.23. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6 700 FT)

A Crossroads Inn pályafutása idén februárban kezdődött Kickstarteren. A középkori ivószimulátor bétája a sikeres gyűjtést követően már augusztusban elrajtolt, majd október végén meg is jelent a játék kész verziója. A kérdés az, hogy a brutálisan rövid fejlesztési idő a minőség rovására ment-e, vagy pedig lengyel barátaink egy kellemes játékot alkottak? Most kiderül!

Ez valóban egy ivószimulátor, hiszen a Kraken Unleashed alkotásában egy középkori fogadót kell menedzselni, azonban ez nem egyszerű feladat. Miért? Mert egy jó csapos nem csak az italokat tölti ki, hanem meghallgat, tanácsot ad és elintézi az ember ügyes-bajos dolgait. Természetesen az elsődleges feladat a kocsma berendezése, bővítése, attól függően, hogy kik lesznek a vendégeink. Hiszen egy nemes egészen mást vár el, min egy szegény jobbágy. Lehet egy területre koncentrálva fejleszteni, csak nem biztos, hogy ez jelenti a helyes utat. Hiszen ha az italok árusítása mellett egy játéktermet is üzemeltetünk, máris több hírt hallhatunk meg, akár a kémkedő személyzet által. A kampány első feladata, amelyet a játék elénk rak, egy esküvő, amihez bort kell szerezni. Igen ám, de a borkereskedelmet egy herceg irányítja, aki a silány minőségű lőrét is horror áron adja. Mit lehet tenni? Az csak rajtatok múlik! Lehet keresni más terjesztőt, és ez csak az egyik opció. A kampány ugyan egy picit bugyuta történeti alapra épül (elhunyt király fiának egyetlen lehetősége a trón megszerzésére, ha egy prosperáló tavernát üzemeltet), mégis el lehet vele lenni, hiszen alapvetően jópofa feladatokat, küldetéseket biztosít. Mindehhez hozzájárul maga a tálalás, a párbeszédek rendszere, ami löki előre a történetet, és még jó néhány dolog, például a környezet maga. Igaz, a Crossroads Inn nem tökéletes: apró, zavaró és kevésbé zavaró technikai bakik árnyékolják be az összképet. Reméljük, ezeket a fejlesztők kijavítják, mert a Crossroads Inn egyébként kellemes élmény, nemcsak a kampánymódban, de szabadjátékban és szcenárióban is. Talán a 20 euró egy picit sok érte, de ha bekerül egy akcióba, akkor a menedzserjátékok kedvelőinek kötelező vétel lehet.

75%





Autonauts

FEJLESZTŐ: DENKI - MEGJELENÉS: 2019.10.17. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6 700 FT)

Pár hónappal ezelőtt robotokkal konyhát építhettünk az Automachef című játékban, most pedig itt az Autonauts, melyben – talán a címéből is sejthető – robotokkal kell kolonizálni egy bolygót. A Minecraft sikere óta játékának alapjául egyre több fejlesztő választja a termelő-építkező formulát. A Dragon Quest Builders 2 után itt az újabb trónkövetelő!

Az Autonauts több éve tűnt fel az interneten, majd a Denki megpróbálkozott a Kickstarter-kampánnyal, ami csúfos bukás lett, hiszen a célul kitűzött 51 ezer dollár 20 százaléka gyűlt össze. Pedig az Autonauts alapötlete zseniális: robotok fejlesztésével, programozásával, tanításával, a feladatok kiosztásával kell elvégezni egy bolygó kolonizálását. A bukás azonban nem szegte a fejlesztők kedvét, és folytatták az Autonauts készítését, ami megjelent és lenyűgözte a játékosokat, méghozzá nem véletlenül. Az Autonauts ugyanis egy végtelenül aranyos grafikával rendelkező játék, melyben a fenti célt kell megvalósítani a termelési lánc megfelelő kiépítésével, folyamatos fejlesztéssel. Az első robot legyártására viszonylag gyorsan sor kerül, hogy aztán a játék több órán keresztül vezessen végig az újkorig. Fát kell vágni, köveket szedni, építeni, az alapok mindenkinek ismerősek lehetnek. Farönkből falapot lehet csinálni, abból pedig más dolgokat, így mindennek át lehet alakítani a célnak megfelelően. Újabb és újabb feladatok tanításával a robotok egyre gyorsabb ütemben fognak dolgozni, a játéktér átlátása kissé kaotikussá válik, de ez megszokható, csak jól kell megválasztani az egyes dolgok helyét. A játék viszont egy kicsit döcögősen indul, az irányítást szokni kell, a térkép nem forgatható, viszont a rajzfilmes grafika miatt gyerekeket is nyugodtan le lehet ültetni az Autonauts elé, akik a program által nemcsak jól szórakozhatnak, de a programozás alapjaiba is bepillantást nyerhetnek. Ha pedig egy játék nemcsak szórakoztat, de egyben tanít is, akkor ezért csak köszönetet lehet mondani a fejlesztőknek. Kicsik és nagyok is örömüket lelhetik az Autonautsban, mely bukásból vált sikerré, ezt bizonyítják a Denki játékára adott nagyon pozitív értékelések, mint ez itt.

85%

Indie csemege

Lonely Mountains: Downhill

FEJLESZTŐ: MEGAGON INDUSTRIES
MEGJELENÉS: 2019.10.23.
ÁR: 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6 700 FORINT.

A Lonely Mountains egy stilizált grafikával rendelkező arcade biciklis játék, melyben a lényeg, hogy épségben leérjünk egy hegy tetejéről a völgybe. Ennyi. Mondhatjátok, hogy ezért sok a 20 euró, de mégis van benne valami, mert egy hosszú, fárasztó nap után tökéletes kikapcsolódást tud nyújtani a Megagon alkotása. Gyönyörű környezetben lehet tekerni, a sport lényegét tökéletesen átadja a program, ugyanakkor az irányítást szokni kell. Minitérkép nincs, így csak a reflexekre lehet hagyatkozni, a bukás pedig egyet jelent az előző ellenőrzőpontra való visszatéréssel. Kihívások, különböző ösvények, felfedezni valók, online eredménytáblák, személyre szabható kerékpárok: ez egy egyszerű alapra épített játék, de mégis, egyszerre szórakoztató és megnyugtató.

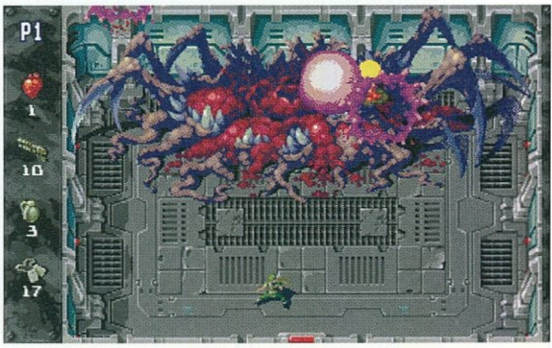
88%

Xeno Crisis

FEJLESZTŐ: BITMAP BUREAU
MEGJELENÉS: 2019.10.28.
ÁR: 18 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6 000 FORINT.

A Xeno Crisis egy kifejezetten pörgős, pixelart grafikával rendelkező akciójáték, melyben egy idegen bolygón kell idegen lényeket ölni. A Bitmap Bureau alkotása véletlenszerűen generált szinteket kínál: szobáról szobára kell eliminálni az ellenséget, dögcédulákat gyűjteni, és figyelni a lőszerre, mert az pillanatok alatt kifogyhat. A dögcédulák jelentik a fejlesztést (élet, töltény, sebesség…), és ezekre bizony szükség is van, hiszen a játék tízféle fegyvert kínál a géppuskától kezdve a lángszóróig. A Xeno Crisis a twin stick irányításra épül, melyet lehet egyedül játszani, de akkor az igazi, ha egy baráttal zajlik a szörnyirtás. Egyszerű program, mely nem igényel gondolkodást, de nem durva, így fiatalabbak is nyugodtan kipróbálhatják.

80%



Születésnaposok

A TEKKEN 25 ÉVE

NAMCO-ÖKÖL, VASÖKÖL

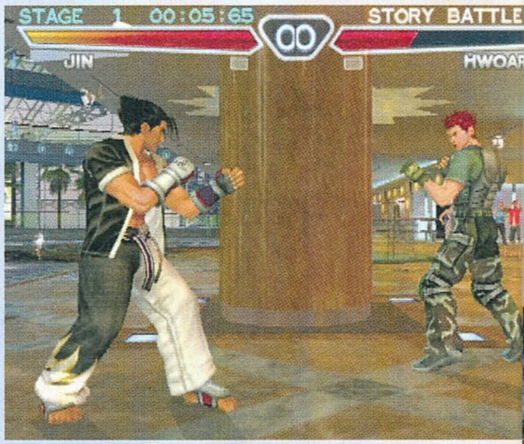
[ÍRTA ZOO_LEE] Az idén 25 éves Tekken-franchise a verekedős játékok zsánerének egyik legnagyobb, legismertebb sorozata, melynek műfajra gyakorolt hatását nehéz lenne pontosan behatárolni. Múltidézőnkben visszatekintünk a széria kezdetére, az elért siker okaira, az évek során elkövetett ballépésekre és a még kiaknázatlan lehetőségekre.

A kilencvenes évek elején úgy tűnt, hogy boldog-boldogtalan verekedős játékkal próbál előrukkolni, a piacot azonban viszonylag korán felosztotta három nagyobb név – a Street Fighter, a Mortal Kombat és a Virtua Fighter. Szinte minden fejlesztő ezt a hármast próbálta utolérni, utánozni, felülmúlni, ám jellemzően minimális sikerekkel. Az irónia, hogy a Namco fejlesztői eredetileg nem is gondolkoztak verekedős játékban, amikor elkezdték a munkát azon a projekten, amely végül a Tekken első részévé vált, a prototípus ugyanis pusztán azt a célt szolgálta, hogy a cég fejlesztői gyakorolhassák a 3D-modellezést. Ám miután a nagy riválás Segától néhány fejlesztő átigazolt a Namcóhoz, a kiadó rögvest egy saját verekedős játék készítésére fogta őket, és az akkor még zöldfülű Katsuhiro Harada producerkedése mellett 1994-ben megszületett az első Tekken.

A Tekken számtalan tényezőnek köszönhette sikerét – a karakterek sokkal egyedibbek voltak, a játék sebessége gyorsabb, az irányítás pedig könnyebben elsajátítható, mint a nagy rivális Virtua Fighter esetében. Nem elhanyagolható tényező az sem, hogy a játék az első PlayStation hardverén alapuló Namco System 11 arcade alaplapot használta, ez pedig nem csak egy olcsóbb alternatívává tette játéktermek számára a Virtua Fighter 2-nél, de lehetővé vált, hogy otthoni konzolokra is egy, a játéktermi változattal vetekedő Tekken-port érkezhessen.

Az első rész emellett már lefektette a széria történetének alapjait is, melynek középpontjában a hatalmas Mishima vállalat által megrendezett harcművészeti bajnokság, a Tekken, illetve a Mishima-család különböző generációinak konfliktusa áll, miután a családfő, Heihachi, nemes egyszerűséggel letaszítja fiát, Kazuyát, egy szikla tetejéről, hogy megállapítsa, a fiú méltó utódja lesz-e. Bár utóbbi túléli a zuhanást, bosszút esküszik, melynek beteljesítésére a Heihachi által megrendezett első Tekken-bajnokság során nyílik számára lehetőség. A Tekken arcade változata eredetileg nyolc játszható karaktert szerepeltetett, melyek mindegyike egyedi mozdulatokkal rendelkezett, illetve egy háttértörténet szerinti „riválissal" is. Azonban ezek a riválisok (mint például Nina számára testvére, Anna Williams) az első részben még lényegében csak új skinek voltak az eredeti szereplőgárdához, melyeket a PlayStation-portban a sikeres végigjátszásokkal nyithattak meg a játékosok.

Kérdés sem férhetett hozzá, hogy a Namco berendeli-e a második részt, mely 1995-ben érkezett meg a játéktermekbe, 1996 elején pedig otthoni konzolokra. Amellett, hogy folytatta a történetet az „ördög gén" hatása alatt lassan megtébolyodó Kazuya és a bosszúszomjas Heihachi viadalával, a Tekken 2 még részletesebb karaktermodellekkel és már 16 játszható harcossal (az első rész alternatív skinként funkcionáló minibossai külön karakterekké váltak, bár még mindig számos mozdulatuk megegyezett eredetijükkel) hódította meg ismét a játékosokat, és bizonyította a széria létjogosultságát. Külön teljesítmény volt a PlayStation-port, a fejlesztőknek ugyanis a játéktermi változat memóriájának felével kellett dolgozniuk, ám nem csak tökéletes átirat született, de olyan, mára már a széria alapelemeinek számító játékmódokat is elsőként mutatott be, mint a Survival, a Team Battle vagy a Time Attack.



Ám a játékosok még így sem voltak felkészülve arra, amit az 1997-ben a játéktermekben, majd 1998-ban konzolokon megjelent Tekken 3 nyújtott. A harmadik felvonás közel tizenöt évet ugrott előre az időben, és egy néhány eltéréssel teljesen új szereplőgárdát vonultatott fel, melynek számos tagja a korábbi generáció leszármazottja vagy tanítványa volt, a széria életében pedig ekkor először töltötte be a rendezői tevékenységeket is a korábban csak producerkedő Katsuhiro Harada. A játéktermi változat az új, Namco System 12-es lapra váltott, amely még gyorsabb, látványosabb harcokat eredményezett, még részletesebb karaktermodellekkel. Játékmenet terén pedig ezzel a résszel került át a hangsúly a gravitációnak ellentmondó ugrásokról a gyors oldallépéseken alapuló harctéri manőverekre.

Tudtad?

A Tekken ugyan kapott két egész tűrhető animációs feldolgozást (egyet még 1998-ban, a másikat 2011-ben), az élőszereplős filmek csak a rajongók riogatására alkalmasak. A 2009-es borzadály még hellyel-közzel élvezhető volt, a 2014-es Kazuya's Revenge viszont finomkodás nélkül gyalázta az alapanyagot.

Tudtad?

A Tekken 4 után a széria készítői kipróbálták, képes-e a Tekken Force beat 'em up mód megállni a saját lábain, ebből született a Death by Degrees spinoff, melynek főhőse a széria ikonikus kémnője, Nina Williams lett. A játék azonban mind eladások, mind értékelések terén alulmúlta az elvárásokat.

A Street Fighterből idecsöppenő Akuma olyat odavert Jinnek, hogy az majdnem kirepült a magazinból, de Peti megmentette.

A harmadik rész konzolos változata (melyet sokan toronymagasan hol a legjobb öt, hol a legjobb három valaha megjelent PlayStation 1-es játék közé sorolnak) bemutatta a Tekken Force játékmódot is, melyben egy klasszikus beat 'em up keretein belül kellett végigverekedni a különböző pályákat.

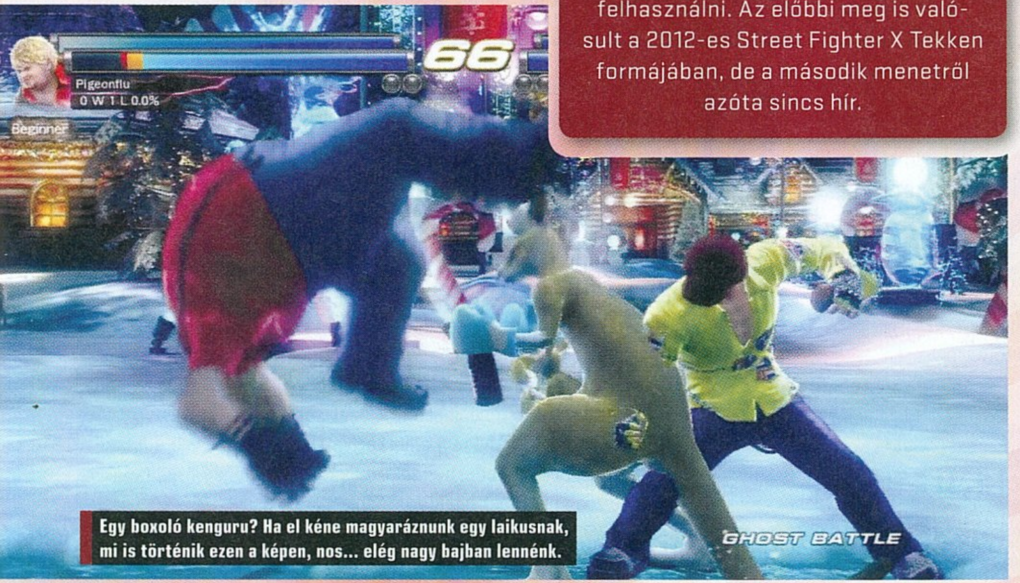
GENERÁCIÓVÁLTÁS

Ám a sorszámozott negyedik rész megjelenése előtt elérkezett a széria életének első generációváltása, a Namco pedig úgy döntött, hogy PlayStation 2-re az eredetileg csak spinoffként megjelentetett Tekken Tag Tournamentet nyitócímként hozza ki. A Tag Tournament egyfajta „best of" válogatás, melyben a széria összes korábbi karaktere visszaköszönt valamilyen formában, a 2000-ben megjelent konzolos port pedig az új PlayStation-hardver révén magasan felülmúlta a játéktermi kiadást. A széria hatalmas sikerrel költözött át az új generációra, a rajongók pedig biztosak lehettek abban, hogy továbbra is a verekedős játékok koronázatlan királya marad.

A Tekken 4 abban az értelemben mégis visszalépésnek számított, hogy a korábbi részek folyamatos, látványos fejlődése után nem hozott igazán lényeges újítást – kivéve az egyenetlen terepet és a harcteret benépesítő akadályokat, melyek jelenléte azonban érezhetően negatív hatással volt a játék sebességére. Természetesen a grafika szebb lett, érkeztek új karakterek, a történet is előrelépett Kazuya visszatérésével, minden korábbi játékmód még bővebb és combosabb formában tért vissza, ám a játékosok ezúttal kicsit nagyobb forradalmat vártak volna.

Tudtad?

2010-ben érkezett a bejelentés, hogy a Tekken és a Street Fighter szereplőgárdái két játékban mérik össze erejüket, melyek közül az egyik a SF, a másik a Tekken játékmenetét fogja felhasználni. Az előbbi meg is valósult a 2012-es Street Fighter X Tekken formájában, de a második menetről azóta sincs hír.



Egy boxoló kenguru? Ha el kéne magyaráznunk egy laikusnak, mi is történik ezen a képen, nos... elég nagy bajban lennénk.

Ez az említett forradalom végül a Tekken 5 formájában érkezett el, mely 2005-ben jelent meg PlayStation 2-re – és vált olyan hivatkozási alappá, amelyet sokan a sorozat (és a műfaj) fénypontjaként emlegetnek. Az ötödik felvonás 32 karaktert, a széria játékmenetének talán legkiforrottabb formáját (mely mellesleg kidobott szinte minden újdonságot, amit a Tekken 4 hozott), testreszabható skineket, epikus CGI-átvezetőket, számtalan minijátékot, az eredeti PlayStation-trilógia emulált változatait és a Tekken Force-ból kinőtt Devil Within beat 'em upot tartalmazta, melyek egy szinte megunhatatlan klasszikussá és a generációja legjobb verekedős játékává tették.

EGYKORI HŐS A TÖMEG KÖZEPÉN

Ám ezt a pozíciót az újabb generációk során sajnos már nem tudta megőrizni. A Tekken 6 négy évvel később érkezett meg otthoni konzolokra (a széria történetében először Xboxra is), természetesen az ekkor már kötelező online multiplayerrel, új karakterekkel, rombolható arénákkal és egy új játékelemmel a Rage formájában, mely extra sebzéssel ruházhatta fel a vesztés szélén álló játékosokat. Ám sajnos ez a Tekken 5 újításaihoz képest túl kevés volt és túl későn – 2009-re mindkét konzol rendelkezett már komoly, látványos vagy műfajújító verekedős játékokkal, a Tekken 6 pedig már nem tudott úgy kitűnni a mezőnyből, mint elődei, ahogy utódja, az újabb „best of" spinoff Tekken Tag Tournament 2 sem.

A TTT 2-t követően újabb öt évet és egy generációváltást kellett várni a következő epizódra, a 2017-ben megjelent, immár Unreal Engine által hajtott Tekken 7-re. A hetedik felvonás végre megörvendeztette a PC-tulajdonosokat is, tovább finomította a korábbi részek kulcsfontosságú elemeit, minden korábbinál erősebb egyjátékos módot vonultatott fel, valamint egy újabb mechanikát is bevezetett. Ez a Power Crush, mely lehetővé tette a karakterek számára, hogy sérülés közben is folytassák kombóikat – ám sem az újítások, sem a már-már szürreálisan változatos vendégkarakterek nem voltak elegendőek ahhoz, hogy visszaszerezhessék az ötödik rész egykori dicsőségét, annak ellenére, hogy egy minden elemében szórakoztató és látványos, jól eltalált cím lett.

A Tekken 7 jelen sorok írásakor is folyamatosan kapja még a frissítéseket, új karaktereket – és bár kérdéses, hogy a széria merre tart tovább, mit hoz majd számára a jövő, visszaszerzi-e a PS2 korában betöltött pozícióját, a sorozatot megérdemelten tartják számon a verekedős műfaj egyik nagy klasszikusaként.

TÁRSALGÓ

reflexshop

Piatnik VIENNA

[ÍRTA WILSON] Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!

CTHULHU: DEATH MAY DIE

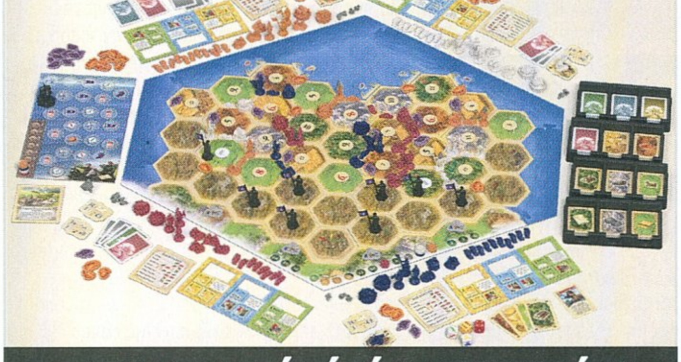
Cthulhu halott és élvezi, avagy sokadszorra is felvesszük a harcot a Mérhetetlen Vénekkel – de most önként

A társasjátékok kifogyhatatlan forrásának is nevezhető H.P. Lovecraft-univerzum kisajtolása most már évtizedek óta zajlik, és nem úgy tűnik, hogy ez valaha is be fog fejeződni. Elvégre a témát leginkább csúcsra járató FFL pont idén télen bővítette az Arkham Horror-családot, de Cthulhu karácsonyát idén más is elrontja. A CMON jegyezte Cthulhu: Death May Die során is a Mérhetetlen Vénekkel, és azok legismertebb alakjával, Cthulhuval vesszük fel a harcot, csakhogy most nem a megidézését igyekszünk megállítani, hanem azt szeretnénk kihasználni, ugyanis a rituálé alatt a legsebezhetőbb minden idők legismertebb nemezise. Ebben a kooperatív játékban nyomokat gyűjtve kell megtalálni Cthulhu gyengeségeit, vagy a rituálét úgy megváltoztatni, hogy az a szörny halálával járjon. Természetesen egy ilyen ősi gonosz jelenlétében a higgadtság nem éppen a legáltalánosabb dolog, a nyomozók mindegyike rendelkezik valamiféle komolyabb problémával (például paranoiával, piromániával, OCD-vel), és emiatt sokszor teljesen kiszámíthatatlanok az események, de pont ettől tűnik igazán változatosnak az új Cthulhu-kaland. Ráadásul gyönyörű is: a temérdek minifigurával telipakolt társas a Szellemlovasnál szerezhető be, megalapozva az ünnepeket! G

HARAMIÁK KAPITÁNYA

A hőmérő hamarosan fagypont alatti értéket mutat, de akár az otthon melegében is kalandra indulhatunk

A roskadásig tömött polcok közé ékelt aprócska dobozok csalókák lehetnek, hiszen a Tiny Epic-sorozat kapcsán is tudjuk, hogy mennyi minden és milyen komplex élmény elfér egy aprócska kartonban, így nem érdemes csupán a mérete miatt lefitymálni a Reflexshop egyik friss megjelenését, a Haramiák Kapitányát, amelyből rögtön az extrákkal megpakolt, exkluzív kiadás került a boltokba. Az eredetileg 2017-es kicsi, családi társas ugyan a lehető legmesszebb áll a komplexitástól – BGG-n a nehézsége kereken 1.00 –, de persze ez nem jelenti azt, hogy ne lenne szórakoztató, sőt! Ezúttal igazi haramiaként kell helytállnunk egy kalózhajó legénységeként, csakhogy nem kincsek várnak ránk, hanem a túlélés reménye. A kapitány ugyanis úgy dönt, megválik a semmirekellő rablóktól, így egy pallón egyensúlyozva kell élet-halál harcot vívnunk a többiekkel, megpróbálva elkerülni a csúfos halált egy kraken gyomrának mélyén. Hogyan? Kártyákkal, melyek a rivális kalózokat lökdöshetik, megváltoztathatják a palló hosszát, vagy egy rohammal rendezhetik át a térképet. Az exkluzív kiadás mindezt viccesen festő meeple-ökkel és fantasztikusan megrajzolt ábrákkal tálalja, így még akkor sem szomorkodhatunk, ha mi végezzük a tenger mélyén. G



CATAN – A HÓDÍTÓK LEGENDÁJA

Minden idők egyik legismertebb és legsikeresebb társasjátéka már sokadik alkalommal bővül tovább

A lassan két és fél évtizedes múltja okán már a legkevésbé sem túlzás azt mondani, hogy a társasjátékvilág legalább annyira meghatározó és közismert darabja a Catan telepesei, mint a Monopoly, a Hotel vagy a Cluedo, és míg ezen sorozatokat még mindig életben tartja annak kiadója a minden létező filmet, sorozatot, videojátékot célba vevő átskinezések révén, addig a Catan inkább „igazi", tartalmas kiegészítőkben gondolkozik. Az idén megjelent Catan – A Hódítók Legendája pedig minden szempontból nézve egy masszív bővítmény, már csak azért is, mert használatához nem csupán az alapjáték, de a Lovagok és Városok kiegészítő megléte is szükséges. Száz évvel járunk Catan felfedezése után, azonban az óvilág egy nagy hatalmú országa veszélyezteti Catan szabadságát és függetlenségét. A Catan megszállásának megakadályozásáról szóló történet három fejezet során elevenedik meg, így ezúttal nem a játékmechanikai, hanem a narratíva-kiegészítésen van a hangsúly, amely egy kifejezetten modern megközelítése egy ősöreg társasnak. Az élmény egész biztos nem lesz rövid, az alapjátékhoz hasonlóan a háromnégy fővel számoló Hódítók Legendája közel kétórás meneteket tartogat, így fantasztikus választás lehet az ünnepekre. Catan-fanatikusok előnyben! G

Marvel Champions: The Card Game

[ÍRTA **WILSON**] **A Vasember és a Fekete Párduc Rhinó ellen, Pókember és Marvel Kapitány a világ elpusztításával fenyegető Ultronnal szemben: ilyen és ehhez hasonló történetek elevenednek meg a Marvel Champions: The Card Game során, ráadásul a szuperhősök bőrébe most te magad bújhatsz bele, bevetve teljes arzenáljukat a gonosz megállítása érdekében!**

ADATOK

GYÁRTÓ **FANTASY FLIGHT GAMES** – PARTNER **SZELLEMLOVAS** – TÍPUS **KOOPERATÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **1-4** – JÁTÉKIDŐ **45-90 PERC** – KORCSOPORT **12+** – ÁR **18 990 FT** – LINK **TINYURL.COM/VNJ8XU7**

© 2019 MARVEL

A Marvel Champions: The Card Game egy kooperatív, LCG-tálalású kártyajáték, melyben a Marvel-univerzum ikonikus hőseit alakítva kell legendás szupergonoszokat megállítani. A tartalomban bővelkedő alapdobozban Vasember, Pókember, Fekete Párduc, Amazon (She-Hulk) és Marvel kapitány található meg, az ellenfelek sorait pedig többek között Ultron és Rhinó erősíti. Az akár egyedül is játszható, maximum négy főt támogató (az alapdobozban található paklik rögtön négy játékosra szólnak!), körökre osztott mechanika során kártyák húzásával és azok kijátszásával kell boldogulni egy gonosszal szemben (függetlenül a játékosok számától), normál vagy akár expert nehézségi szinten.

MINI-BOSSZÚÁLLÓK

Ez a gonosz pedig mindig rendelkezik egy fő tervvel, melyet, ha sikeresen teljesít (azaz összegyűjt elég veszélytokent), a játékosok automatikusan vesztenek, sőt – menet közben további kisebb-nagyobb tervekhez is juthat, melyeket szintén szabotálni kell. Ráadásul idővel lesznek katonái, lesz felszerelése, vagy akár azonnali akcióba kezdhet, ezek pedig kiszámíthatatlanná és váratlanná tesznek minden egyes fordulót.

Természetesen ugyanez a játékosokról is elmondható, akik alapból nem is szuperhősként, hanem azok alteregóiként kezdenek (ebben a státuszban tudnak csak gyógyulni, és ilyenkor a gonosz sem tudja megtámadni őket), és hőssé válásukat követően lendülhetnek támadásba, vagy vethetnek be további lehetőségeket. Akcióból pedig rendkívül sok van, a kártyák kijátszásától kezdve az alap mozdulatokon át (támadás, fenyegetések eltörlése) egészen a társak bevetéséig.

A Marvel Champions egy egyszerűen tanulható, de sok taktikázási lehetőséggel rendelkező kártyás játék, ahol legendás hősök indulnak harcba.

Ezen akciókból egy körön belül tulajdonképpen akármennyi használható, feltéve, ha rendelkezésre áll az ehhez szükséges kártyalap vagy nyersanyag. A kártyákat kijátszani ugyanis nem lehet ingyen, azoknak mindig van egy bizonyos nyersanyag-követelménye, amit a kézben tartott lapok eldobásával lehet letudni.

KÉZBEN AZ ERŐ

Mivel a kéz mérete mindig korlátozott (általában öt vagy hat lap, ez hőstől függ), és szinte minden fordulóban dobni vagy húzni kell, elég gyorsan pörög a pakli, és ennek hála üresjárat sem nagyon van.

És milyen pakli ez: a lapok valami egészen elképesztően jól néznek ki, egy másodperc alatt behúznak a képregényes világba, elrendezésük pedig olyan kiváló, hogy egy pillantással azonnal látható, hogy milyen típusúak és mire képesek, még azelőtt, hogy elolvasnánk a rajtuk szereplő rövid szövegeket.

Olvasni persze kell, mert a Marvel Champions ugyan viszonylag egyszerű szabályrendszerrel rendelkezik, de azért elég sok mindenre kell menet közben odafigyelni, főleg a főgonosz esetében, aki masszív életereje mellett a cselszövéssel is folyamatos nyomás alatt tart, így mindig, minden lépést alaposan át kell gondolni, mert sokszor a védekezésnél és a támadásnál is sokkal fontosabb, hogy megakadályozzuk a gonosz tervek végrehajtását.

Mindez igazából csak a kezdet, ugyanis a Marvel Champions igazi Fantasy Flightos LCG, azaz Living Card Game: a kiadó által kitalált rendszer révén a Marvel Champions minden egyes hónapban egy-egy új kiegészítővel gazdagodik, így további hősök, gonoszok és fejezetek vásárolhatók meg, a végtelenségig húzva a potenciális játékidőt. Erre pedig csodával határos módon a dobozt is felkészítették, hiszen a műanyag inzertben bőven akad hely az első hullámos kiegészítőknek, és a Marvel népszerűségét, illetve a Champions fantasztikusra csiszolt játékmenetét látva nem is lehet kérdéses, hogy minden hónapban érdemes beruházni a következő fejezetre!

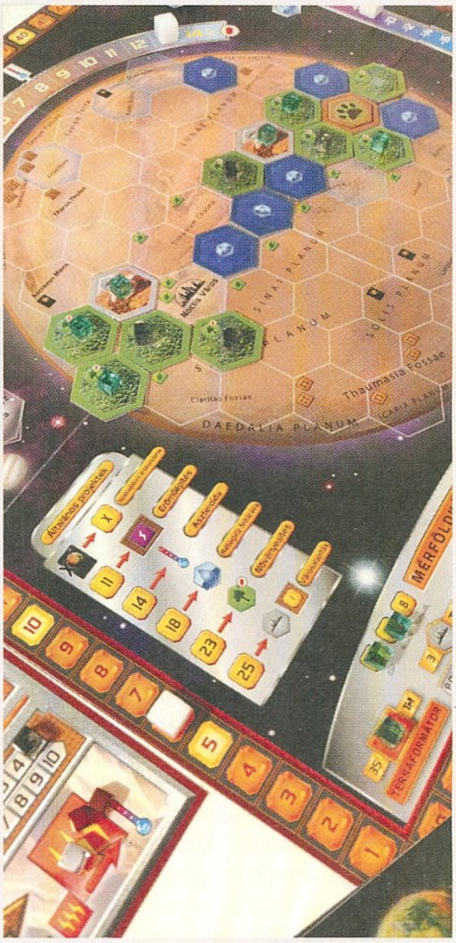
© 2019 MARVEL

A Mars terraformálása

[ÍRTA WILSON] Nem csak az elmúlt évek, de minden idők egyik legnépszerűbb társasjátékává küzdötte fel magát A Mars terraformálása, melyben üzleti érdekek által vezérelve kell, hogy megszelídítsük a kezdetben barátságtalan vörös bolygót. No, persze az sem árt, ha közben azért megmentjük az egész emberi fajt is!

ADATOK

GYÁRTÓ **FRYXGAMES** – PARTNER **REFLEXSHOP** – TÍPUS **KOMPETITÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **2-5** – JÁTÉKIDŐ **120 PERC** – KORCSOPORT **12+** – ÁR **12 990 FT** – LINK **TINYURL.COM/Y5VM3ASZ**



Krumplitermesztés és a túlélés kivívása helyett itt ugyanis egy lényegesen nagyobb feladat akadt a horgunkra: nekünk és játékostársainknak kell megfelelő körülményeket teremteni a barátságtalan bolygón, hogy a kolonizálás első lépéseinek megtételét követően az emberiség egyszer és mindenkorra megvethesse a lábát a planétán, kiélvezve annak minden adottságát. Nem tudósként vagy bátor kolonistaként kell mindezt megtennünk, hanem egy cégbirodalom élén, valóságos üzleti versennyé változtatva a terraformálás folyamatát, ahol mindenki úgy kelti életre a modern tudomány drága, de profitot is termelő áttöréseit, hogy közben valójában a Mars élhetőbbé tétele zajlik.

A Mars terraformálása egy kötelező játék, amely feszes, végletekig tökéletesített játékmenetével és gazdag tartalmával ejt rabul.

TÁVOLI GYARMAT

Ehhez nem munkások lehelyezésére van szükség, hanem projektek kivitelezésére, növények ültetésére, óceánok létrehozására, városok alapítására. A generációknak hívott fordulók menete nem túl bonyolult: elsőként projektkártyák kerülnek kiosztásra (azaz kutatunk), melyeket pénzért vásárolhatunk meg, ezt követően jön az akciófázis, amit aztán a termelés zár. Kézlimit ugyan nincs, azaz annyi kártyát tarthatunk magunknál, amennyit csak szeretnénk, ezek kijátszása viszont mindig súlyos összegekbe kerül.

A lehetőségek száma nem kevés, több mint 200 projekt forog az alapjátékban, kijátszásuk pedig több feltételhez is kötött. Az biztos, hogy pénz (megakredit) mindig kell hozzájuk, de van, aminek egyéb előfeltétele is van – ez általában mindig a három terraformálási mutató egyikéhez kapcsolódik.

A végcél ugyanis az, hogy a hőmérséklet elérje a 8 Celsius-fokot, az oxigénszint a 14%-ot, és elegendő óceán (9) jöjjön létre a felszínen. Amint ez a három feltétel teljesül, a játék véget is ér, és a termelési fázist követően jöhet a pontozás. A termelési fázis a generációzárásnak felel meg, ekkor kapják meg a játékosok az erőforrásokat, ami az egyszerű kartonlapkára nyomott játékostáblán gyűlik. Itt termelődik a pénz, az acél, a titán, a palánta, az energia, valamint a hő. A pénz értelemszerűen a projektek kivitelezéséhez kell, az acél és a titán a megfelelő ikonnal felruházott kártyák esetében használható fizetésre is, a palánta növényzetlapkára váltható át (ami többek között győzelmi pontot ad), az energia pedig a termelési fázis során hővé változik, ezzel meg a Mars hőmérséklete emelhető.

MODERN KLASSZIKUS

A Mars terraformálása egy nem túl nehezen tanulható, de az átlagosnál azért összetettebb játék, ahol mindig érdemes komolyan átgondolni a következő lépést, és meg kell próbálni felépíteni egy olyan stratégiát, amely teret nyit a nagyobb volumenű projektek kivitelezésének, a termelés optimalizációjának és a mély taktikázásnak egyaránt. Ez pedig egy hosszú, alsóhangon is kétórás játékot eredményez, amely a hossza ellenére valahogy sosem ül le vagy torkollik üresjáratba.

Ráadásul a 2016-os megjelenése óta már több kiegészítő is megjelent, melyek tovább mélyítik a már alapjáraton is elképesztően tartalomgazdag élményt. A Hellas & Elysium kétoldalas játéktáblára cseréli le a játékteret; A következő állomás: Vénusz egy új célt és egy új erőforrást, valamint temérdek kártyát tartalmaz; a Kezdetek a játék startját módosítja új projekt- és vállalatkártyákkal; A távoli gyarmatok segítségével kisbolygók, holdak kiaknázásával lehet erőforrásokhoz jutni. Ezen bővítmények mindegyike rendkívül értékes (és a novemberben elérhetővé vált Hatalmi Játszma is biztosan az), és általuk A Mars terraformálása olyan változatossághoz és mélységhez jut, amely a már alapjáraton is modern klasszikusnak nevezhető társas örökkévalóságáról gondoskodik – mert, ahogy a naprendszerünk vörös óriása, úgy az igazán jó játékélmény is örök!

Century: Egy új világ

[ÍRTA **WILSON**] **Immáron harmadszorra csaphatunk fel kereskedőnek a Centuryban: a történelmi utazással is felérő kaland ezúttal az Újvilágba kalauzol, ahol a még nem teljesen felfedezett települések rengetegében igyekszünk degeszre tömni raktárunk és kincstárunk, egy szép, új világ kivívása helyett egy vagyonos jövőkép érdekében.**

ADATOK

GYÁRTÓ **PLAN B GAMES** – PARTNER **PIATNIK** – TÍPUS **KOMPETITÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **2-4** – JÁTÉKIDŐ **45 PERC** – KORCSOPORT **8+** – ÁR **10 990 FT** – LINK **TINYURL.COM/Y2FNRAZM**

A méret csalóka tud lenni: a varrókészlet nagyságú dobozokban érkező Sierra Madre Games játékai, vagy az ennél csak kicsivel nagyobb Tiny Epic-sorozat darabjai mind mély és komplex játékélményt rejtenek. És ugyanez mondható el arról a Century-sorozatról is, amely epizódról epizódra újult meg, nemcsak a történelmi kort, de a játékmenethez passzoló mechanika több részét is lecserélve – mindig új, felfedezésre és megismerésre váló élmények tömkelegét tartogatva, három közös kapoccsal: a témával (kereskedelem), az ikonográfiával és az alapvető elemekkel.

A Century-trilógia egyik legszórakoztatóbb darabja lett a záró epizód, amely egyúttal kiváló belépő is a sorozat világába. Próbáld ki!

VILÁGI KERESKEDŐK

A harmadik epizódban, a Century: Egy új világban is kereskedőnek fogunk felcsapni, ezúttal a frissiben felfedezett Újvilág javait próbálva megszerezni és azokat úgy felhasználni, hogy a tranzakció végén a lehető legjobban járjunk. Minden játékos egy ilyen ambiciózus kalmárt alakít, és játékosszámtól függően hat munkással, illetve kevéske nyersanyaggal vág neki a sikerhez vezető útnak.

Nyersanyagtípusból négy akad: a kukorica, a hús, a dohány és a szőrme körül forog a játék és a gazdaság. A Century klasszikus munkáslehelyezős játék, azaz a játéktábla egyes mezőire munkásokat helyezve aktiválhatjuk azokat, így jutva nyersanyaghoz vagy azzal kapcsolatos művelethez.

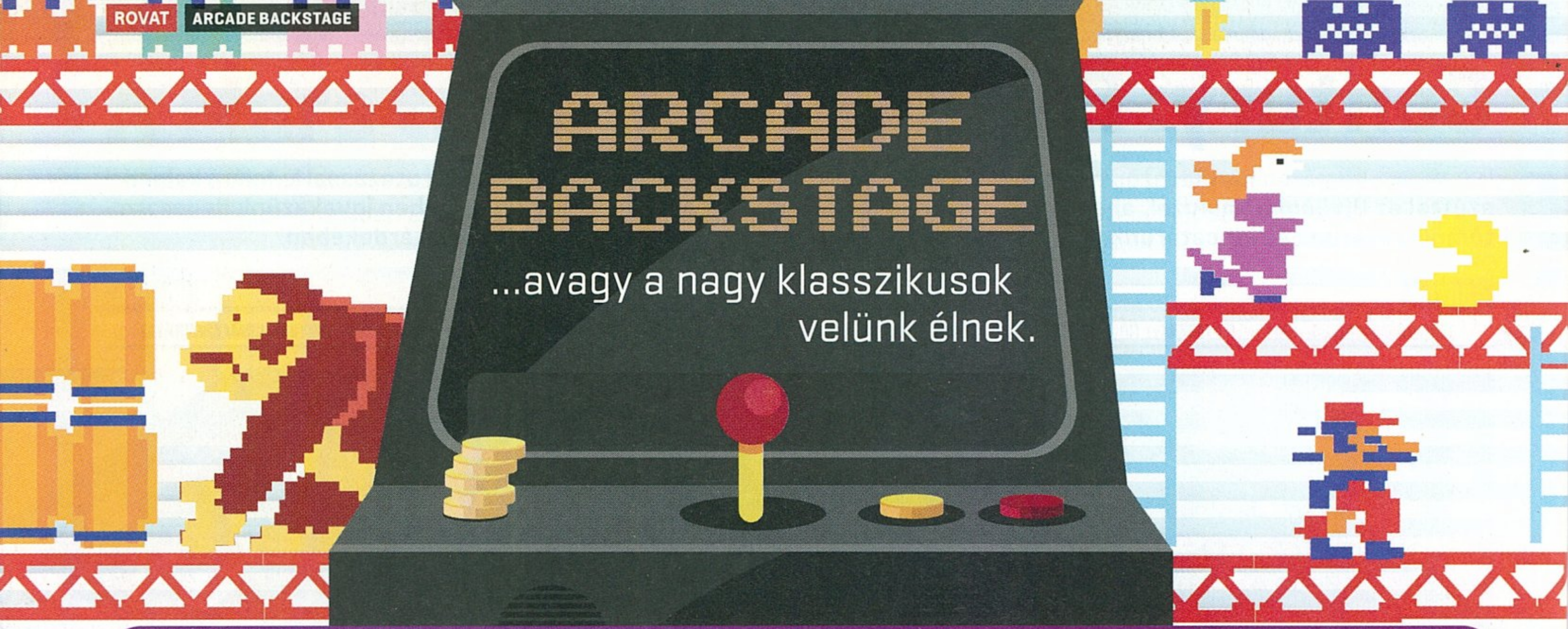
Maga a játéktér mindössze négy négyzetalakú elemből áll, melyből az utolsó kvadráns mindig véletlenszerűen kerül kisorsolásra több lehetséges változat közül, így minden játék során kicsit eltérő típusú mezővel kell boldogulni. Ezen mezőkön egyszerre mindig csak egy játékos tartózkodhat, kivéve, ha a soron következő a szükségesnél eggyel több munkást helyez ide, ezzel kilökve az addigi játékost, aki így visszakapja munkásait – és ezzel tulajdonképpen egy ingyen körhöz jut. Akcióból ugyanis csak kettő van, az egyik a munkások lehelyezése, a másik azok visszaszerzése. Éppen ezért rendkívül fontos előre gondolkodni, kitalálni a következő potenciális lépést… és aztán gyorsan újratervezni, amikor egy rivális sikeresen keresztülhúzza a terveket azzal, hogy pont oda lép, ahová szerettük volna.

SZŐRMÉBŐL KUKORICÁT

A játéktér egy része ráadásul kezdetben nem is érhető el, bizonyos mezőket fel kell fedezni, és azok csak ezt követően használhatók. A mezők csak egy kis része ad nyersanyagot, a legtöbb inkább konvertál: például egy magas szintűből csinál sok kicsit vagy pont fordítva.

Mire is jó a nyersanyag? Ebből lehet kártyákat vásárolni: ezen kártyák révén lehet győzelmi ponthoz jutni, további munkásokat szerezni, a mezők használatba vételi költségét csökkenteni, vagy a bónuszpontok felé vezető útra rálépni. Az első játékos, aki nyolcat összeszed, aktiválja a játék befejezését, amit egy kör, majd a kiértékelés követ.

A Century: Egy új világ éppen ezért egy kifejezetten egyszerű, nagyon gyorsan tanulható, de rendkívül sok taktikázási és stratégiázási lehetőséget rejtő munkáslehelyezős játék, amely túlzás nélkül a sorozat egyik legszórakoztatóbb és legkönnyebben emészthető darabja. Ráadásul a játék korábbi kiadásaihoz hasonlóan most is lehetőség van az egyes részeket kombinálni: kettő, de akár három Century-epizódot is lehet fuzionálni, létrehozva egy teljesen új szabályrendszerrel működő társast, melyhez csak a korábbi címek megléte, na, meg a mellékelt szabálymagyarázat használata szükséges. Így aki a Century mellett dönt, nemcsak egy kiváló játékhoz juthat, de akár rögtön többhöz is! G



ARCADE BACKSTAGE

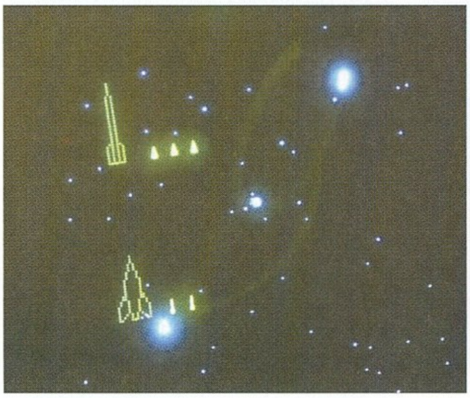
...avagy a nagy klasszikusok velünk élnek.

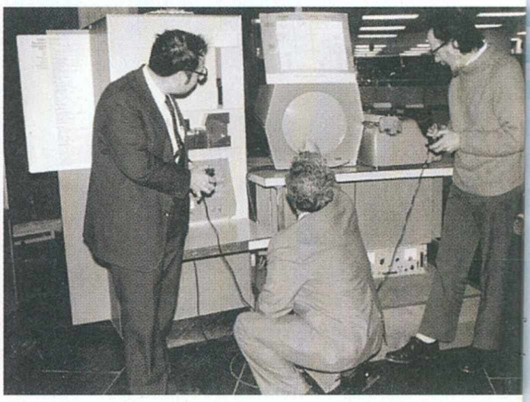
[ÍRTA STINGER]

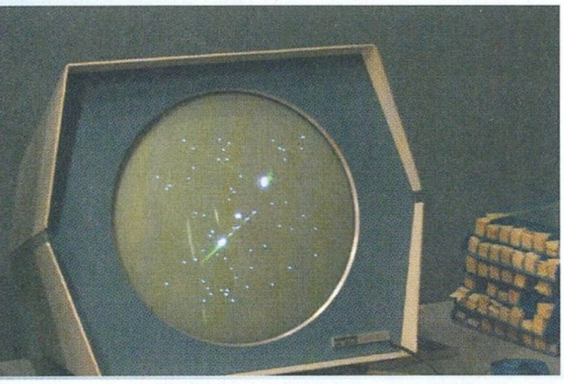
Az arcade világ alapvetése, az akciójátékok szülőatyja, avagy a videojáték-ipar titánja: számtalan elnevezést fogyasztott már el minden idők egyik legnépszerűbb alfaja, mialatt származtatott családfájával szép lassan belövöldözte magát a történelembe. Az úgynevezett arcade shooter fogalma azonban nem csak egy szimpla kifejezés, hanem sokkal több annál – az origó maga.

Naivság lenne azt hinni, hogy a videojátékokat nem a férfias játékok ihlették. A háború tehető felelőssé többek között az első gondolatszikra kipattanásáért is, hiszen a flipperek elektromechanikus világából átvezető ösvényt épp az 1962-es SpaceWar! tette széles körben ismertté, mint az első célirányosan, hobbi céljából fejlesztett lövöldözős játékprogram.

Az MIT legendás falai között épített TX-0 kísérleti számítógép elektroncsöves szörnyetegét leváltó DEC PDP-1-es komputer sokak érdeklődését felkeltette, közülük hárman (Steve Russell MIT kutató, Martin Graetz és Wayne Wiitanen kutatósegédek) pedig kapva az alkalmon valami egészen új dolgon törték a fejüket – míg a kísérleti kaleidoszkópszerű mintagenerátorból végül eljutottak a kétdimenziós mozgatható objektumokon át a sci-fi világához, azaz: a repülő űrhajós objektumokhoz.







AZ ŰRHÁBORÚK SZÜLETÉSE

Így született meg az első, mai szavakkal élve „videojáték", amely az ezt követő tíz év és számos egyéb programnyelvre átnyargalt inkarnáció alatt végül elültette a Computer Space első szikráját a későbbi Atari alapítója, Nolan Bushnell, és akkori barátja, Ted Dabney fejében. Az ok prózai volt: a SpaceWar! ugyan kora technikai csodájának számított, de valójában csak egy roppant szűk réteg szerzett róla tudomást. A PDP-1-et ugyanis elsősorban kutatási célra dedikált hardvernek szánták, így ennek megfelelően az ára is csillagászati mércét ütött meg: akkori értéken számolva nagyjából 120 ezer amerikai dollárba fájt (ez manapság nagyjából 1 millió USD), így csak 55 darab talált belőle gazdára, és azok közül is sok a hagyományos, analóg beviteli módszerekkel operált, azaz még kijelzője sem volt.

Bushnell ötlete eredetileg az volt, hogy a SpaceWar!-t elérhetővé teszik a nagyközönség számára is a flipperekhez hasonló érmebedobós módszerrel, ám minden próbálkozás ellenére sem sikerült olyan elérhető miniszámítógépet találni, amelyre átírható lett volna a kód. A duó úgy döntött, hogy a drága célszámítógépek helyett saját maguk építik meg a játékhoz szükséges hardvert, és az első prototípussal életre is hívták szoftvercégüket, a Syzygy Engineeringet, amely a Nutting Associatesszel karöltve, 1971-ben összehozta az első működőképes Computer Space prototípust – néhány hónappal a szintén SpaceWar! mintájára épült konkurens Galaxy Game előtt. Szinte hihetetlen, de a CS sem CPU-t, sem memóriát nem tartalmazott: egy állapotvektor-bázisú, kapuáramkörökből felépített TTL-chipes rendszerből állt, melynél a grafikai elemeket ún. diódatömbökkel alkották meg. A játék nem használt geometriai vonalakat, csak pontokból épült alakzatokat, melyeket végül a GE által gyártott 15"-es monokróm tévébe szánt, kissé átalakított képcsövön jelenítettek meg.

Az 1971-es CS akkori szemmel elég vadítóan nézett ki: négy színben kapható, futurisztikus külsejű, üvegszálból készült csillogó kasztnijával (melyet Bushnell saját kezűleg egy agyagból készült prototípus alapján tervezett, és végül egy úszómedence-építő céggel gyártatta le) egy pixelekből álló világűrszerű háttér előtti csatározással indult útjára, amelyben két repülő csészealj jellegű űrhajót kellett porrá lőni. A játékos egy rakéta kinézetű járművet irányított, amely gyorsíthatott, lassíthatott, és a 360 fokos forgási képességével egy későbbi, Asteroids-szerű játékmódban lövöldözhette le a véletlenszerűen mozgó űrhajókat. A játék érdekessége, hogy az irányított rakéta és lövedéke minden irányban elhagyhatta a képernyőt

(Ping) Pong

Bár a gyártó elvárásait csak részben teljesítette, a gazdára talált mintegy 1500 db Computer Space gyakorlatilag az elektronikai szórakoztatóipar gyújtózsinórjaként robbantotta fel/be a piacot, mintegy megalapozásképp a videojáték-automaták aranykorának. Az árkád shooterből 1973-ban egy kétjátékos verzió is született, de ebben Bushnellnek már nem volt sok szerepe: cégével ekkor már gőzerővel az általa újonnan alapított Atari és a későbbi legendás Pong első prototípusának eljövetelén szorgoskodott.

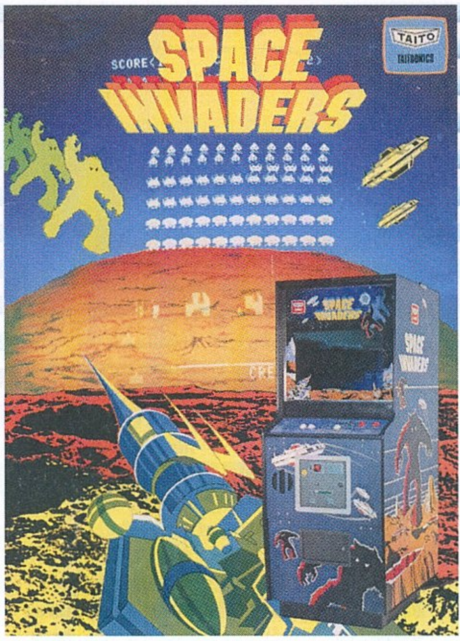
és – felbukkanva a túloldalon – gyakorlatilag kibővítette a rendelkezésre álló játékteret. A mozgás newtoni fizikát követett, azaz a gép gyorsítás után tehetetlenül sodródott tova, ugyanakkor a forgásában továbbra is irányítható maradt.

A Computer Space amellett, hogy a játékosok koordinációs ügyességét is próbára tette, még taktikai elemeket is tartalmazott: egyáltalán nem volt mindegy, hogy a pilóta mikor tüzelt, mivel a lövöldözés időbe telt, a célpont cikkcakkos mozgása pedig nehezítette a sikeres találatot. Az idő lejártával, ha a játékos szerzett több találatot a kör végén, akkor jutalomként egy, a képernyőt inverz módba váltó ún. Hyperspace bónuszjátékot kapott cserébe.

HÓDÍTÓK

Mivel anno a videojátékok világában nem létezett a szerzői jog fogalma, az évek során számos klón és variáns született a SpaceWar!, illetve a CS nyomdokán, ám a következő generációs ugrásig egészen 1978-ig kellett várni: ekkor jelent meg a Taito-féle Space Invaders, amely stílusteremtő mivoltával megteremtette a shoot 'em up műfajt, és egyből beírta magát a videojátékok halhatatlanjai közé.

A Space Invaders a világ első fixed-shootere (a nyolc shooter kategória egyike), amely az egy tengelyen való mozgást jelenti úgy, hogy a pálya maga egy statikus képernyő formájában jelenik meg. Célja a hullámokban támadó idegenek likvidálása, mialatt a játékos űrhajóját számos különböző formájú és gyorsaságú idegen hajó

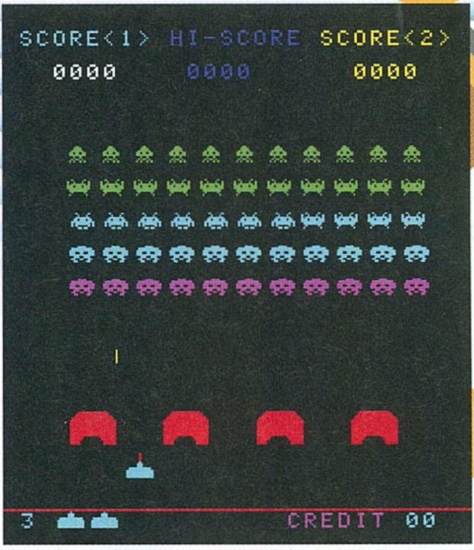


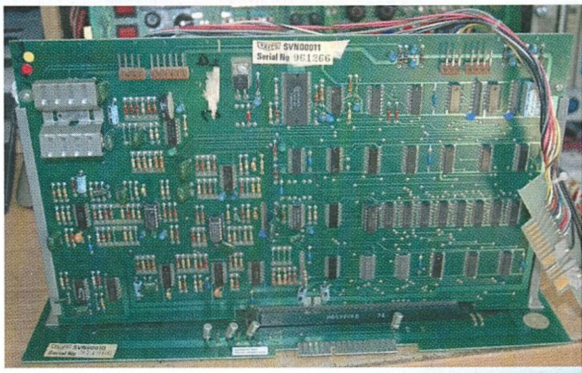
ostromolja. Minél többet sikerül közülük leszedni, a többiek annál gyorsabban és annál kiszámíthatatlanabb módon rontanak ránk – gyakran akár többen is. Alkalmanként egy speciális, „misztikus hajó" is felbukkan az ellenséges kötelékben, amelynek elpusztítása jelentős bónusszal pörgeti meg a pontszámláló értékét, de! A játéknak azonnal vége szakad, ha ad1: egy behatolónak sikerül elérnie a ground zerót, ad2: sikerül megsemmisítő csapást mérni a játékos utolsó ágyújára is.

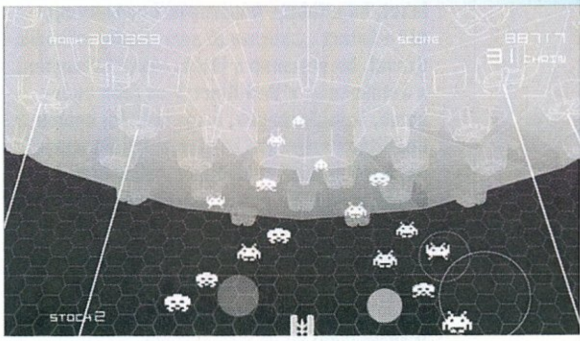
Színes-szagos, látványos, pedig csak néhány eredeti ötletbe, illetve egyévnyi tervezőmunkájába került Nisikado Tomohirónak, aki egymaga tervezte a hardvert és az azon futó szoftvert is. Egy korai interjújában inspirációs forrásként a Taito 1972-es Space Monsters c. mechanikus-, illetve az Atari Breakout c. játékát jelölte meg, de végül beleszőtte rémálmát is, amelyben állítólag a mikulást váró japán iskolás diákokat támadtak meg földönkívüli idegenek. Az invader-programok atyja az SI egy korai verziójába tankokat és vízi járműveket is vizionált, de a technikai limitációk miatt nem igazán volt megelégedve az animációkkal, így végül ezek a verziók a kukában landoltak.

Az űrháború-jellegnek végül az 1984-es Space Battleship Yamato című anime és a Star Wars-filmadaptációk adták meg a végső lökést, amelyben az ellenfelek alakzatait polipok, rákok és medúzák alapján gondolta újra a mester.

Hogy miért tartjuk a Space Invaderst minden idők egyik legjobb játékának? Egyrészt: bár a játékot már egy rasztert támogató Intel 8080 CPU – Texas Instruments hangchip páros hajtja, de a tervezőasztalon még ez is kevéskének bizonyult. Az újratervezés ellenére Nisikado képtelen volt a részletesebb, színes grafikát a zenét és a gyors mozgást egyidejűleg problémamentesen futtatni, ám a próbakörök alkalmával kiderült, hogy a CPU az idegenek animációit alacsonyabb terhelés esetén képes gyorsabb tempóban renderelni. Mivel az ellenség pozíciója minden egyes képkockán frissül, időközben minél többet







lövünk ki, annál gyorsabban képes mozogni a maradék támadó. A japán mérnök ahelyett, hogy a gyorsaság oltárán feláldozta volna a dizájnt, inkább meghagyta azt gameplay mechanikának, azaz: minél közelebb vagy a cél eléréséhez, annál erősebb a kihívás, hiszen a „betolakodók" is gyorsabb, kiszámíthatatlanabb mozgásra képesek.

Másfelől: soha nem volt még példa arra, hogy egy ilyen játékban folyamatos zenei aláfestés legyen, még ha csak kezdetleges is, ráadásul az egész interakció szimbiózisban van a képernyőn történtekkel, így érzéseket válthat ki a játékosból (más dallamot hallunk, ha elpusztul valami), sőt! Legyen bármilyen egyszerű, az effektek tempója, ritmusa, dinamikája és formája is változik, ahogy haladunk előre a történetben, ezzel kiteljesítve a kép és hang által alkotott kompozíciót.

Nem csoda, hogy a Space Invaders óriási sikereket ért el világszerte: ha a zsáner mélyére tekintünk, kevés olyan videojátékkal találkozni, ami ekkora hatással lett volna a korai arcade érára. Ötletes megoldásai, látványa és témája tekintetében egyáltalán nem csoda, hogy 1982-re közel négymilliárdot fialt, és 2016-ig a popkulturális létre gyakorolt brutális hatása miatt közel tizenhárom milliárd dollárt hozott a konyhára – ezzel végérvényesen bezsebelve a kitüntető „minden idők legjövedelmezőbb videojátéka" titulust.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

RED ALERT 3

➲ Sziasztok!
A Red Alert 3-mal lenne gondom. Indítás után, a menü helyett egy fekete képernyő látható. A zene megy, de nem látni semmi. Mi a megoldás? Segítségeteket előre is köszönöm!

Többféle megfejtés is létezhet, de a legvalószínűbb, hogy a játék nem tudta magának a megfelelő felbontást belőni. Ahhoz, hogy ezt korrigálni tudjuk, ablakban (kisebb méretben) kéne elindítani, így elvileg az is elég lehet, ha a fekete képernyőnél nyomsz egy ALT+Entert..., persze ez sem mindig működik. Szóval, ha steames a játék, akkor Steamben, a Játékoknál, a Red Alert 3-on jobb egérgomb, Tulajdonságok, és az Indítási opciók beállítása szövegre kattintva, írd be a mezőbe, hogy „-win" (idézőjelek nélkül), alul OK és próba. Ha nem steames, akkor pedig a játék parancsikonján jobb klikk, szintén Tulajdonságok és a Cél mező végéhez fűzd hozzá az iménti paramétert (-win).

További lehetséges megoldások:
- Keresd meg a játék telepítési könyvtárát, és a MOVIES nevű mappát nevezd át pl. MOVIES.OLD-ra, indítsd a játékot, aztán ha elindult, állíts be új felbontást a játékon belül, majd lépj ki, és a MOVIES.OLD könyvtárat nevezd vissza MOVIES-ra.
- Fel kell tenni az 1.2-es tapaszt – https://tinyurl.com/sybjz27
- Origines verziónál találtam olyan fórumbejegyzést, ahol a játék újratelepítése után javult meg, de fontos, hogy hagyni kell, hogy a játék által feldobott (alapértelmezett) könyvtárba telepítsd újra.
- A játék telepítési könyvtárában a RA3.exe-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül és Asztali összetevők letiltása (disable desktop components), legalábbis Win7-en még sokaknak működő orvosság volt ez a fekete képernyő ellen.

STEAM

➲ Szia,
A gépemen valami nagy baki van, mert a Steamet lefrissítettem, és kiadott egy adag mittudoménmit. Mellékeltem a képet.
Üdv,

➲ KRISTÓF

A mellékelt képen ugye az látszik, hogy az összes fájl és mappa a Steamből ott vigyorog az Asztalon. Ebből arra következtetnék, hogy sikerült áthelyezned, vagy már eleve rossz helyre telepíteni a Steamet, egészen pontosan a C:\Users\Felhasználóneved\Desktop mappába. Ez azért nem jó, mert a Desktop mappa az Asztalra kerülő ikonok, mappák gyűjtőhelye (amit ide másolsz, az az Asztalon landol). Tehát ha még nem voltak a Steamben letöltött játékaid, akkor a Vezérlőpult, Programok eltávolítása menüpontnál egyszerűen távolítsd el a Steamet, és telepítsd újra a https://tinyurl.com/3wyo9xd weboldal tetejéről, a Steam telepítése feliratnál, de semmiképpen ne a Desktop mappába (javasolt az X:\Program Files (x86)\Steam\)!
Ha voltak már letöltött játékok, akkor jöhet a „B" verzió:
1. Hozz létre egy Steam nevű mappát a neked tetsző helyen (de ne az Asztalon, és ne ékezetes mappába, pl. Játékok).
2. Az Asztalról másold át a steamapps mappát (ebben vannak a már letöltött játékaid), és a steam.exe-t az új Steam mappába.
3. Az Asztalról törölhetők a felesleges fájlok (minden, ami a Steamhez kötődik).
4. Az új Steam mappádban indítsd el rendszergazdaként a steam.exe-t (jobb klikk az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), így ezen a helyen automatikusan letöltődik és felépül egy új Steam kliens.
5. A steam.exe-n jobb egérgomb, Küldés menüpont, és Asztal (parancsikon létrehozása), aztán már végeztünk is, mert az új Steam kliens ikonja kikerült az Asztalra.

DOOM 3 ROE

➲ Kedves Tika!
Most töltöttem le az adott játékot a Steamről. Indítanám, erre CD kulcsot kér. Mondom, steames játék nem cd-és! Ilyenkor mi a teendő? Válaszodat előre is köszönöm.

➲ TJ.

Előfordul néha, hogy a Steamen belül is kell CD-kulcs, főleg a régebbi játékoknál. De nem kell aggódni, mert elég egyszerű a dolog: a Steam kliensben, a Játékok között, a DOOM3 ROE-n nyomj jobb egérgombot, és a Kezelés – CD-kulcsok címszó alatt ott lesz a serial. Még egy megjegyzés: elvileg két külön mező van, ahová majd a kulcsot be lehet írni, az egyik az alapjátéké, a másik pedig a Ressurection of Evilé (ez lehet pl. Roekey néven), tehát tessék jól odafigyelni, hogy a Kezelés – CD -kulcsok részből melyik kulcsot, hová másolod.

RED DEAD REDEMPTION 2

➲ Sziasztok!
Az RDR2 lefagyott egy olyan üzenettel, hogy ERR_MEM_VIRTUAL_OUT_OF MEMORY, és alatta még azt írja, hogy Out of virtual memory. A gépemben 16GB RAM van, úgyhogy nem értem mi a gond. Légyszi, segítsetek!

A lapozófájl méretét (virtuális memória) kell megnövelni. Az Ez a gép ikonon nyomj jobb egérgombot, majd a bal oldali elemek közül válaszd a Speciális rendszerbeállítások címűt. A feljövő ablakban, a Speciális fülön, a Teljesítmény rész alatt kattints a Beállításokra, itt szintén Speciális fül, és a Virtuális memóriánál a Módosítást célozd. A lapozófájl méretének automatikus kezelése elöl pipát kivenni, majd jelölj ki egy meghajtót, ahol sok a szabad hely, és az Egyéni méretnél a kezdeti értéknek 8000 MB, míg a maximálisnak 16000 MB javasolt, legalábbis ennél a játéknál. Fontos, hogy nem a lap alján lévő OK, hanem a Beállítás gomb véglegesíti a változtatásokat!

NFS HEAT

➲ A segítségeteket szeretném kérni a Need For Speed Heats játékkal kapcsolatban, nevezetesen, hogy nekem GTX950-esem van, és sajnos nem tudom elindítani rajta. Az Originen kiír valami sytem izét, gyanítom, magát a gépigényt kevesli.
Mit csináljak? Fejlesszem a gépemet?

Az biztos, hogy nem a GTX 950-ön múlik a dolog, lásd a játék gépigénye:
Op. rendszer: Windows 10
Processzor (AMD): FX-6350 vagy ezzel egyenértékű
Processzor (Intel): Core i5-3570 vagy ezzel egyenértékű
Memória: 8 GB RAM
Videokártya (AMD): Radeon 7970/Radeon R9 280x vagy ezzel egyenértékű
Videokártya (NVIDIA): GeForce GTX 760 vagy ezzel egyenértékű
DirectX: 11
Internetkapcsolat: 320 KBPS vagy gyorsabb
Szabad hely: 50 GB

Szóval a GTX 950-nel el kéne indulnia, máshol lesz a probléma. A „system" megjegyzésből inkább arra tippelnék, hogy az operációs rendszernél vagy elcsúszva, ugyanis a NFS Heat csak Windows 10-en indul el.

4K

➲ Az elmúlt témában, a 4K monitorról volt szó, és most azt szeretném megkérdezni, hogy az Nvidia vagy az AMD a jobb videókártya e téren? Igaz, jobb a 4K nagyobb sebességen, de sajnos még a 60 fps-en, nem tudom, mennyire futnának el rajta a játékok. meg milyet érdemes választani, hogy ne nagyon melegedjen túl 100 fokra. Egyes játékoknál hamar felpörög a ventilátor, a képjavító trükkökről sem tudom, ilyesmi kell nekik, mármint a kártyáknak! Mondjuk ez RTX videókártyáknak jobb a teljesítményük, és nem nagyon melegszenek, igaz, sokkal drágábban, mint egy GTX 960-as videókártya. Azt szeretném kérdezni, hogy milyet érdemes venni, mennyiért? Mondjuk 400 ezer forint árban már lehet kapni olyat?

ui. Csak az a baj, hogy az új számítógépekbe nem tesznek DVD meghajtót.
És szeretnék bekerülni az újságba!
Sziasztok!

Elég nagy volt az összevisszaság a leveledben, a fenti „kivonatot" például én barkácsoltam össze, és volt egy olyan halvány sejtésem, hogy a fogalmakkal is kicsit bajban voltál. Nincs ezzel semmi gond amúgy, de először akkor tisztázzunk pár dolgot. Szóval a felbontásnál kezdjük, ez a kijelző (monitor) egyik fontos tulajdonsága, és meghatározza, hogy mennyire részletes képet tud megjeleníteni a monitor. Létezik például a FullHD felbontás, ami vízszintesen 1920 képpontot jelent, függőlegesen pedig 1080-at, tehát 1920x1080 pixelre van felosztva a kijelző, míg a 4K-nál ez a két érték 3840x2160, és azért hívják 4K-nak, mert a mozivásznakon jelent meg először, de ott egy szélesebb, 4096x2160 felbontásban (a 4096-ból ered a 4K).

Egy 4K-s kijelzőn (aminek ténylegesen 4K-s felbontás állítunk be a Windowsban) tehát sokkal több képpont jelenik meg, ez a számítógép oldaláról, különösen a videokártyánál sokkal több számítást jelent. A kijelzőn látható kép egyébként egy játék esetében attól tűnik majd életszerűnek, ha 1 másodperc alatt legalább 25 állókép jelenik meg, ennyit már a szemünk folyamatos mozgóképnek érzékel. Innen az fps fogalom, azaz a frames per second, tehát az 1 másodperc alatt megjelenített képkockák száma.

Ennek technikai oldalról két korlátja van, az egyik a kijelző, ahol a képfrissítési frekvencia gyári értéke megmondja, hány képkockát tud megjeleníteni 1s alatt (p. a 60Hz-es 60-at), a másik oldalról pedig a videokártya teljesítménye a meghatározó, hogy hány képkockát tud előállítani ennyi idő alatt, de itt egy csomó más paraméter is közbeszól (CPU, RAM, játék motorja, beállított effektek, szűrők).

Mind az ATI-nak, mind a Geforce-nak vannak olyan videokártyái, amelyek megfelelő sebességgel képesek 4K kijelzőt kiszolgálni, de ehhez erős processzor és megfelelő mennyiségű memória is kell. És hogy melyik a legjobb videokártya a 4K-s megjelenítésre, nos, jelenleg nyers erőben a Geforce RTX 2080 TI a csúcs, míg ár/értékben pedig talán az AMD RX 5700, ami jóval szerényebb képességű, de az árcédulán ez jobban meg is látszik.
A kártyák melegedésétől nem kell különösebben tartani, 70-80 fok körül van az üzemi hőmérséklet csúcsa. Azt viszont nem árt tudni, hogy ha most kezded el egy ilyen gép építését a nulláról, és a cél a 4K/60fps, akkor a 4K kijelző (monitor) és VGA után olyan dolgokra is szükség lesz, mint egy csúcs-CPU, mondjuk egy AMD Ryzen 7, és 16, de inkább 32GB RAM, tápból is valami izmosabb, szóval a számla nem fog megállni félmilliónál.

Az új számítógépekbe egyébként azért nem tesznek DVD-meghajtót, mert ez a fajta adathordozó kihalófélben van, lásd, mi sem adunk már lemezmellékletet, csak digitálisan beváltható játékkódokat. Ha mégis szükség van DVD-olvasóra, akkor pár ezer forintért pótolható, esetleg egy USB-s külső házba téve a gépház frontját sem csúfítja feleslegesen.

MIKROFON

➲ Sziasztok PC Guruk!
Kaptam egy HyperX Cloud 2 fülest, és a mikrofon valamiért nem működik PC-n. Érzékeli a gép, mert a Skype-ban is kiválasztható, hogy ezt a mikrofont használja, de alatta a hangérzékelős izé meg se moccan. Telón viszont működik. Nem értem...
Mit ronthattam el?
Üdv,

➲ **ROLAND**

Van egy merészebb tippem, ami igazolná a fenti tényállást, szóval a füleshez tartozik egy USB hangkártya, amely a virtuális térhangzásban segít, és ennek az OLDALÁN van egy parányi kis kapcsoló, ami a mikrofon némításáért felel, ezt kéne átpöckölni másik állásba (telefonon pedig azért szólt eddig, mert ott a füles jackdugója közvetlenül a készülékhez csatlakozott). Ha mégsem ez lenne a gond, akkor a Vezérlőpult Hardver és Hang szekciójában a Hang kiemelésre kattints, itt a Felvétel fülre, és ez a füles legyen az alapértelmezett eszköznek beállítva (jobb klikk a fülest jelölő címre és Beállítás alapértelmezett eszköznek).

FARMING SIMULATOR 2019

➲ Szia!
Nem tudod, hogyan lehet az FS 2019-ben megoldani, hogy a kormánykerék visszaálljon középre? Minden elfordulás után tekergetni kell visszafelé is.

A játékban, a beállításoknál, a General Settingsen belül, a Steering back speed címszó alatt lesz az a csúszka, amit keresel...

LAPTOP

➲ Szia Tika!
Új laptopot szeretnék majd venni, mert a régi Acerem már kezd széthullni, de ahogy nézegettem, nem igazán van olyan, ami árban is megfelelne, és jó is. 200e HUF-ot szánnék rá, és ami fontos, hogy ha a legújabb játékokat max beállításon nem is futassa, de azért menjen rajta minden. Jó lenne, ha legalább valami támpontot adnál, merre keresgéljek.
Köszi a választ!

➲ **TÁDÉ**

Elöljáróban annyit, hogy amit keresel, az nem létezik, legalábbis a megjelölt árszinten biztosan nem. Úgy 100-200 ezer forinttal feljebb kezdődik a belépőszint, a GTX1060/GTX1650/RX580 videokártyák környékén, amelyeken már elszaladgálnak a legújabb játékok (kisebb kompromisszumokkal). Amennyiben új laptopban gondolkodsz, és a 200 ezer forint fix határvonalat nem lépjük át, akkor a maximum, amit kihozhatsz, egy 7-8. generációs i5, 8GB RAM, 1920x1080 kijelző, és nagy szerencsével egy MX150 vagy MX250 kártya. Ezen a szinten a legtöbb játék low-med beállításokkal már elindul, de nagyon nagy csodát nem kell várni. Egyébként a két említett kártya tudásra közel azonos, bár utóbbinál vigyázni kell, mert az MX250-ből létezik egy 10, és egy 25 wattos modell is, a 10W-os pedig közel 30%-kal gyengébb (igaz, cserébe energiatakarékosabb). Nos, kívülről senki emberfia nem tudja, hogy melyik notebookba milyen MX250 került, tehát ez csak a felhasználói visszajelzésekből, illetve tesztekből derül ki. A gyártók közül a Dell, Acer, HP sorrendben kutakodnék, de úgy sejtem, hogy itt muszáj lesz majd a pénztárcához igazodni.

AKADOZIK

➲ Szia!
Nemrég összeraktam egy i5 2400-as, 4 mag és négy szál processzorral ellátott gépet. A gép még áll egy 320W-os tápegységből, 12 GB memóriából, és egy GT710-es grafikus kártyából. A probléma ott kezdődik, amikor elindítok egy játékot, adott esetben a COD AW- t. A betöltés ideje alatt nincs probléma, és még akkor sincs, amikor az első pár másodpercben elkezdek játszani. Utána el kezd belassulni, szinte érzékelhetetlen szaggatással összefüggésben.
A kérdésem az lenne, hogy mi lehet a probléma. Lehet e esetleg a tápegység gyengesége, vagy a telepített processzor driver, vagy csak a grafikus kártya nem tudja kihajtani a már említett processzort?
A válaszodat előre is köszönöm! T:

➲ **M. JÁNOS**

Egy 300W-os tápnak röhögve vinni kéne az egészet, már ha egy normális (minőségi) tápról beszélünk, és ha a delejből kapna keveset, ott inkább fagyás lenne, mint lassulás. Nézzük a VGA-t, szóval a GT 710 egy belépőszintű videokártya, nagy teljesítményt nem szabad várni tőle, de pl. az Advanced Warfare-t 1280x720 felbontáson és alacsony beállításokon, egyjátékos módban azért vinnie kellene komolyabb akadások nélkül.

A játékon belül az említett felbontást állítsd be, és a következő beállításokat eszközöld: Options –> Video options –> Advanced Video részben a Texture optionsnél tegyél mindent LOW-ra, Shadownál minden OFF, Post processnél is minden OFF, Anti-aliasing és Shader preload szintén minden OFF.
A VGA driverből, ha próbálkoznál újabbal, akkor innen: https://www.geforce.com/drivers

ÁLOMPC

[ÍRTA **BODAK**]

KARÁCSONY ELŐTT, FEKETE PÉNTEK UTÁN

Közeledik a karácsony, és bár az év vége még tartogathat kisebb vagy nagyobb meglepetéseket, ezzel együtt azért már komoly áringadozásokra, jelentős átrendeződésre nem számítunk.

Kicsit persze faramuci helyzetben vagyunk, mert a leadás fekete péntek előtt, a megjelenés pedig utána esedékes. A vásárlás sötét betűs ünnepének ajánlatait nyilvánvalóan nem tudjuk, de egyébként nem is akarjuk beszámítani azok illékonysága miatt.

BEUGRÓ

Belépő szintű konfigurációnk nem sokat változott, néhány alkatrész kicserélésével mindössze pár ezer forintot sikerült spórolnunk legutóbbi ajánlónkhoz képest, de ezzel nagy mozgásteret nem nyertünk, inkább belefektettük egy hajszálnyival jobb tápegységbe, gondolva a jövőre is. Aki esetleg nagyon szűkös büdzsén van, az maradhat a legutóbbi DeepCool DN 450-nél (12 000), és beáldozhat két memóriafoglalatot a Gigabyte B450M D2H-nel (18 000), bár az csak két memóriafoglalattal rendelkezik. Komolyabban lehet még spórolni egy AMD RX 570-nel (45 000 környékén már lehet vinni Asust is), persze csak ha nem zavar, hogy hangosabb és többet eszik, mint a mi választottunk.

Alaplap	Gigabyte B450M DS3H	**22 000 Ft**
Processzor	AMD Ryzen 3 3200G	**30 000 Ft**
CPU hűtő	gyári	–
Memória	Crucial Ballistix Sport LT DDR4 3200MHz	**14 000 Ft**
Videokártya	MSI GeForce GTX 1650 Ventus XS OC 4GB	**53 000 Ft**
SSD	nincs	–
HDD	WD Caviar Blue 3,5" 1 TB 7200 rpm	**12 000 Ft**
Tápegység	Thermaltake Smart BX1 450W Bronze	**15 000 Ft**
Ház	Deepcool Wave V2 (320 mm GPU)	**8 000 Ft**
Összesen		**154 000 Ft**

HALADÓ

Ahogy a beugrónál, itt is átcsoportosítgattunk egy kicsit, erre a Ryzen 5 3600 és változatlan memóriamodul enyhe árcsökkenése, illetve a GTX 1660 Super videokártyák megjelenése biztosította a lehetőséget. Az így nyert 9000 forintot az MSI deszkájára költöttük már csak a BIOS flashback funkció végett is (lásd a szomszédos oldalt, már ha ezzel újat mondtunk), illetve egy csendesebb táp és egy tágasabb, látványosabb ház is belefért a keretbe. És még mindig maradt egy kis zsebpénzünk, amit vérmérséklettől és kedvtől függően kedvenc gyorséttermünkben, kávézónkban vagy kocsmánkban el is ünnepelhetünk az összeszerelés végeztével.

Alaplap	MSI B450 Gaming Plus	**31 000 Ft**
Processzor	AMD Ryzen 5 3600	**65 000 Ft**
CPU hűtő	gyári	–
Memória	Kingston HyperX Predator DDR4 3200MHz	**16 000 Ft**
Videokártya	Gigabyte GeForce GTX 1660 Super OC	**90 000 Ft**
SSD	nincs	–
HDD	WD Caviar Blue 3,5" 1 TB 7200 rpm	**12 000 Ft**
Tápegység	be quiet! System Power 9 500W Bronze	**17 000 Ft**
Ház	Cooler Master MasterBox MB510L	**15 000 Ft**
Összesen		**246 000 Ft**

GURU

Igazán nagy változások ezúttal a felsőkategóriás konfigurációnknál sem történtek, a megjelent egyedi hűtéssel szerelt Radeon RX 5700 XT kártyák megérkezésével egyből váltottunk is egyikükre, így viszont egyetlen forintot sem spóroltunk. Alaplapból egy fokkal olcsóbbat ajánlunk, és haladva a korral, valamint az elvárásokkal, most egy M.2-es SSD-re esett a választásunk, néhány gigát beáldozva a még nagyobb sebességért, de kevesebb pénzért. Ismét egy talán kevésbé ismert, de annál kiválóbb processzorhűtőre világítanánk rá a múltkorival azonos árkategóriából, és egy újabb csendes, könnyen szerelhető házat mutatunk be, ami azért szellőzik is.

Alaplap	MSI Z390-A Pro	**36 000 Ft**
Processzor	Intel i7-9700K	**120 000 Ft**
CPU hűtő	Alpenföhn Brocken 3	**15 000 Ft**
Memória	Kingston HyperX Predator DDR4 2666MHz	**27 000 Ft**
Videokártya	XFX Radeon RX 5700 XT THICC II 8GB	**145 000 Ft**
SSD	Kingston A1000 480GB M.2 PCIe	**24 000 Ft**
HDD	Seagate BarraCuda 3.5 2TB 7200rpm	**17 000 Ft**
Tápegység	Seasonic Core GC 650W 80 Plus Gold	**28 000 Ft**
Ház	Antec P110 Silent (450mm GPU)	**32 000 Ft**
Összesen		**444 000 Ft**

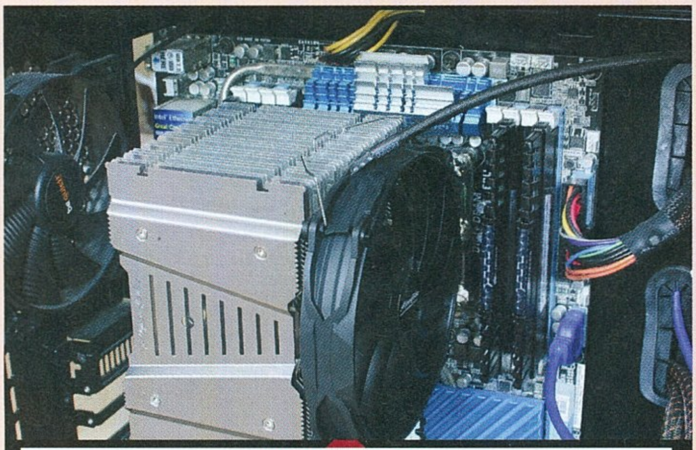
KISKARÁCSONY, NAGYKARÁCSONY

2019 és a nyomtatott PC Guru utolsó ajánlójához érkeztünk, és pechünkre az AMD és az Nvidia is már megint úgy időzített, hogy ne férjen bele minden újdonság karácsony előtti lapszámunkba. Nagy változások nem történtek, a piacon is nagyjából stagnálnak az árak, a konkurensek egymáshoz viszonyított pozíciója egyelőre bebetonozódni látszik.

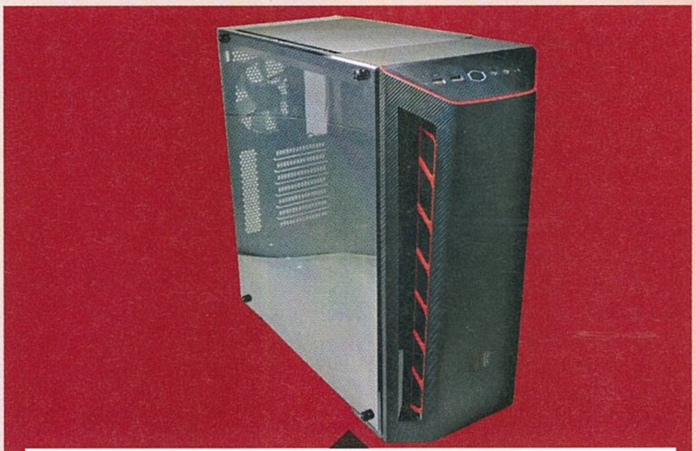
Mire e sorokat olvassátok, fekete péntek utáni télvíz van, azaz csend és hullaszag. Na, jó, ez így egy kicsit talán túlzás, de hardverfronton túl sok minden tényleg nem történt. Leszámítva a videokártyákat, ahova legutóbbi ajánlónk óta befutottak az Nvidia GTX Super (GDDR6-os memóriával szerelt) kártyái, véleményünk szerint effektíve kannibalizálva ezzel saját termékpalettájuk azonos számozású modelljeit. Persze az „öregek" még mindig elérhetőek, a „natúr" és a Ti jelöléssel rendelkező darabok gyártása a jövőben sem áll le, jelen álláspont szerint egészen a következő generációig. Hogy ez a zöldeknek jó lesz-e, azt csak ők tudják, mi viszont örülhetünk, mert cserébe a Titanium GPU-kkal szinte azonos teljesítményt kapunk (pár százalék, azaz másodpercenként csupán egy-két képkocka az eltérés, már ami a 1660-as szériát illeti), és spóroltunk is pár ezret. A 1650 Super variánsok hazai piacon való megjelenésére a cikk leadása előtt nem került sor, így érdemben sajna nem tudunk róluk nyilatkozni.

Mindeközben a másik oldalon csendben várunk az AMD Radeon RX 5500, RX 5500 XT és RX 5300 XT kártyák megérkezésére, melyek cseppet megbolygathatják legközelebbi rovatunk alsó szegmensét. Feltéve persze, hogy hiszünk a marketingnek, ami szokás szerint fűt-fát, no, meg majdnem végtelen fps-t ígér. Jó, ez is csak vicc volt, de ettől függetlenül nekünk az is bőven elég lesz, ha vonakodás nélkül ajánlhatjuk ott is az AMD RX-szériáját. Addig is itt az egyetlen (és így pillanatnyilag legnagyobbnak számító) újdonság: kis hazánkba befutottak az egyedi hűtéssel rendelkező Radeon RX 5700 és RX 5700 XT kártyák, rögtön választottunk is közülük egy szimpatikusat, de akinek elég az „egyventis" hűtés, az pár ezret itt is spórolhat. Ahogy a gyártók egyre több, esetleg gyárilag túlhajtott, netán méretcsökkentett változatot dobnak a piacra, az árak még picit mocoroghatnak a közeljövőben. Úgyhogy ha cikkünkből indulnál ki, mondjuk úgy egy hónap múlva, nem árt összevetni őket egymással.

Végül ígértünk egy kis magyarázatot is a „Haladó" konfigurációban feltüntetett MSI alaplap BIOS flashback funkciójához azoknak, akik még nem hallottak ilyesmiről. Először egy kis kitérő: a Ryzen 3 (Matisse) processzorok megjelenésükkor „gyárilag" csak a roppant drága X570 alaplapokkal voltak hajlandóak együttműködni BIOS frissítés nélkül. Inkompatibilis BIOS verzióval (értsd: régebbi alaplappal) meg el sem indul a gép, tehát frissíteni sem tudod, hacsak nincs elfekvőben egy korábbi AM4 foglalatba passzoló processzor. Mondanunk sem kell, hogy ha újonnan építesz rendszert és peched van, akkor nekiállhatsz felhajtani valahonnan egy procit, vagy mehetsz vissza a szervizbe, hogy ott oldják meg. Ez meg ugye pénz, idő és idegeskedés – és itt jön képbe a BIOS flashback (Asus és MSI lapokon találkozhatunk vele) funkció. Ha ebben a cipőben járnál, akkor csak annyi a dolgod, hogy egy USB rudacskára letöltöd a megfelelő verziójú rendszert, felpattintod azt a megjelölt portra, megnyomod a külön erre a célra szolgáló gombot, és kész is vagy. Persze a gyártók közben frissítették termékpalettájuk rendszereit, de mégis benne van a pakliban, hogy egy régebb óta raktárban álló alaplapot kapsz kézhez. Úgyhogy aki jobban aggódik, annak ez egy nyerő biztonsági háló lehet. Egyébként a chipen rajta van a verziószám, de netes rendelésnél megnézni ugye nem opció, és van, ahol nem szívesen bontják meg a dobozt a két szép szemünkért. ◘


Alpenföhn-Brocken

MSI B450 Gaming Plus


Cooler Master MasterBox MB510L

XFX Radeon RX 5700 XT THICC-II

A NEVEM LÉGIÓ...

Lenovo LEGION Y740

[ÍRTA BODAK] **Csak remélni merjük, hogy a Lenovo gamer laptopjainak zászlóshajója, a Legion Y740 nem Máté evangéliumából kapta a nevét, mert a gadarai embert megszálló démonseregre utalgatni annyira nem nyerő ómen. Bár esélyes, hogy meztelenül fogunk járni és kriptákban lakunk majd, miután kifizettük...**

Hogy a fent említett részlet a Bibliából valóban démonokat jelentett, vagy csupán a római megszállókra utaló metafora, azt most inkább ne is boncolgassuk, könyveljük el, hogy ma is tanultunk valamit. És hogy ezzel ne érjen véget az okulás, nézzük meg, hogy a légió nálunk megfordult és legerősebb tagja, a Legion Y740 miként teljesít a tesztasztalon.

JÓKÉPŰ DÉMONHORDA

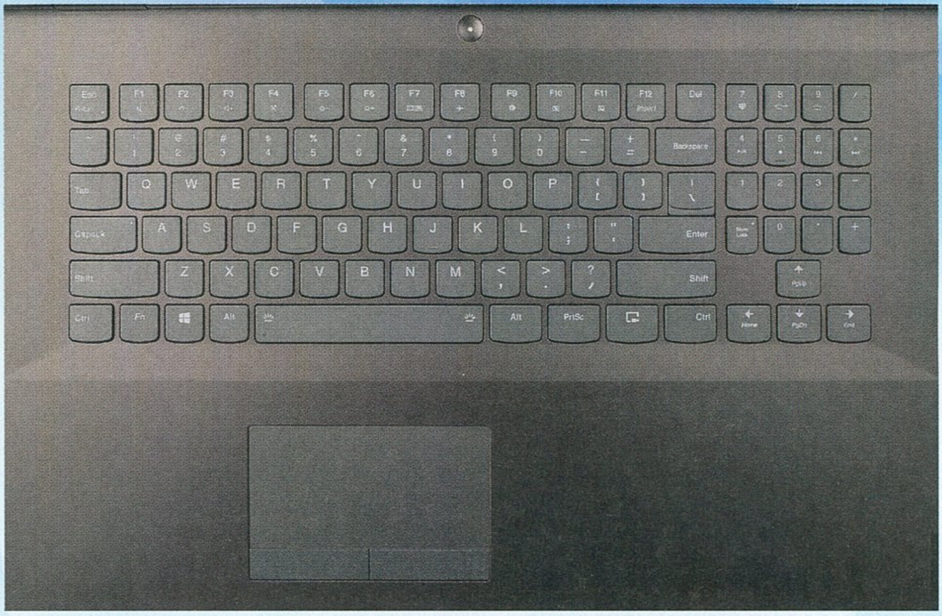
A különös, mondjuk úgy, hogy farnehéz dizájn (a zsanérok nem a lapos legvégén vannak, hanem nagyjából két centivel beljebb) megítélése egyéni ízlés kérdése. Az más kérdés, hogy gyakorlati hasznát nem igazán tudjuk indokolni, hacsak nem a teljesen lenyitott kijelző stabilan tartása az, melyet a billentyűzet és a csuklótámasz területének rovására követtek el. Persze a nagyjából 17 colos átlójú alapterületből még így is bőven marad a klaviatúra és mellső nyúlványainak végei számára.

A felület javarészt alumínium, a fenéklemezt és a kijelző kávát leszámítva. A hátlapról ezúttal a gyártó logója hiányzik, helyette egy domború tapintású Legion feliratot kapunk, ahol az „O" betűjének a közepét LED világítás dobja fel. A Lenovótól megszokott agresszív branding hiánya mellett a dizájn is visszafogott, a mindenféle szemet megragadó elemet mellőző egységes fekete felület vár. Persze ez csak akkor igaz, ha nem vesszük figyelembe a karácsonyfaszerű díszkivilágítást, mely a már említett logó és a billentyűzet mellett a szellőzőnyílásokat is beragyogja.

A kijelző 17,3 colos, FHD (1920×1080) felbontással rendelkezik, felső két sarkában erős beszivárgás érzékelhető, az IPS és alváltozata, az AHVA panelekre egyaránt jellemző ragyogást sem ússzuk meg. Az amúgy 144 Hz-es képfrissítéssel rendelkező képernyő ettől eltekintve az elvártaknak megfelelően teljesít, ahogy azt más, főleg idén érkezett gamer laptopoknál is tapasztaltuk, játékra kifejezetten jó választásnak számít – persze csak, ha nem áldoznánk be mindent a válaszidő oltárán.

KÉSEI ELŐÖRS

A nálunk járt tesztpéldány felszereltségét tekintve bivalyerős, de pár furcsaságra az avatott olvasó felfigyelhet. Az Intel Core i7-8750H processzor mellett videokártyánk egy Nvidia Geforce GTX 2080 (Max-Q) volt, ezt pedig összesen 32 GB, az Intel i7-szériája által támogatott maximális 2666 MHz-en ketyegő DDR4 RAM egészíti ki. Továbbá jár egy 2 TB kapacitású HDD (5400 rpm, 135 MB/s olvasási és 125 MB/s írási sebességgel) és egy 512 GB kapacitású PCIe NVMe SSD (3300 MB/s olvasási és 2530 MB/s írási sebességgel) is.

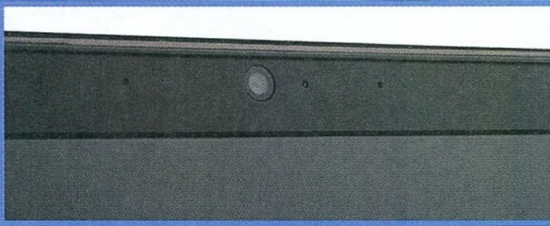


És hogy mire kellett felfigyelni? Kis utánajárással kiderül, hogy a nálunk járt konfiguráció nem teljesen tükrözi a most boltokban kapható verziókat, elvégre több fontos eltérésre is figyelmesek lettünk. Egyrészt a kereskedelmi forgalomban kapható Legion Y740 modellek merevlemezeinek összkapacitása nem stimmel, és már 7200 rpm-mel rendelkeznek. Másrészt a processzor terén is az idei Intel i7-9750H-val szerelve kapható az összes variáns. Harmadrészt a memória-konfiguráció sem stimmel, a boltokban 16 GB RAM a csúcs. Minderre a magyarázat pedig az, hogy egy korai „bemutató" tesztpéldányt kaptunk, melybe nem a végleges, sorozatgyártásra kerülő elemeket pakolták – ráadásul a Legion termékvonal október eleji Coffee Lake processzorokra történt frissítése előttről. Ennek tükrében teszteredményeink kissé torzítottak, és bár jelentős, lényegi eltérésre a jelen jószágokkal szemben nem számítunk, mégis muszáj megemlíteni, mert azok és konfigurációnk sajnos nem a tényleges, aktuális valóságot festik le.

A csatlakozási lehetőségek az elvárható szint fölött vannak, és egy pluszpontot felírtunk a Lenovónak a DisplayPort miatt is. A szokatlan elosztásban jobb oldalt egyetlen USB 3.1 (Type-A) csatlakozó árválkodik, míg a bal oldali Thunderbolt 3 USB (Type-C) már kapott egy társat a kombinált 3,5 mm jack képében. A maradékot hátulra szuszakolták be, a Kensington zár és a tápellátás mellett további kettő USB (Type-A), egy HDMI és a már említett DisplayPort kimenet, valamint egy Ethernet port fért el. Elviseltünk volna egy SD-kártyaolvasót is, a maradékot meg esetleg kicsit ésszerűbb kiosztásban látnánk szívesen, de a Thunderboltnak így is örültünk.

HOZTAM IS, MEG NEM IS

A billentyűzet angol kiosztású, 102 gombos, így a hosszú „í" hiányzik, aminek legjobban most a szerkesztők örülhetnek. A gombok szellősen elhelyezettek, útjuk kifejezetten rövid, megnyomásuk puha és a visszajelzés érezhető, de alig hallható. Nekem valahogy mégsem állt kézre, számos elütést és kettőzést vétettem a cikk vázlatának készítésekor. Az már csak hab volt a képzeletbeli



tortán, hogy a numerikus billentyűzetet összeszűkítették és feljebb is tolták, a kiosztást pedig teljesen megvariálták. Igaz, ezzel a kurzorgombok szép nagyok maradhattak, de akik a numpad használatához szoktak, azoknak keserves feladvány lesz megtanulni, hogy nemcsak a num lock, hanem a plusz és mínusz gombok is máshol helyezkednek el. További hab a tortán, hogy a home és end, valamint a page up és page down a hellyel való bűvészkedés okán a kurzorgombok funkciójaként működnek. A háttérvilágítás kiváló, átmenete szinte észrevétlen, de nem gondolnánk, hogy ez lenne a fő szempont a választásnál, pláne, hogy a testreszabhatóság terén azért akadnak hiányosságok.

NEVÉTŐL FÜGGETLENÜL A LEGION Y740 NEM EGY ÖRDÖGIEN JÓL ÖSSZERAKOTT KONSTRUKCIÓ, MERT BÁR VANNAK ELŐNYEI, SEMMI KIEMELKEDŐT NEM NYÚJT.

A tapipad elhelyezése megfelelő, nincsen útban, és szerencsére vagy sem, két dedikált egérgombot is kaptunk, melyeknek a kelleténél egy fokkal hosszabb az aktiváláshoz szükséges útja, és cseppet lötyögősek is, amit egy prémiumkategóriás laptopnál azért nem nézünk jó szemmel. Bár sokat kritizálom a teljes felületükön kattinthatóként reklámozott padokat, ott ilyen probléma eleve elő sem fordulhat. Ennek ellenére elképesztően precíz, és már-már túlságosan is reszponzív, ami nem tervezett kattintásokhoz vezetett, de könnyen megszokható.

Hang terén jobbára elégedettek voltunk, a Dolby által szállított Surround megoldás a jobbak közé tartozik, általánosságban véve megfelelő volt a hangminőség és a hangerő is. Bár szokás szerint a mély hangok terén lenne mit javítani, de amíg nem szoknak rá a laptopgyártók, hogy 2.1 rendszereket építsenek eszközeikbe, aligha lesz változás.

BEFAGYOTT A POKOL

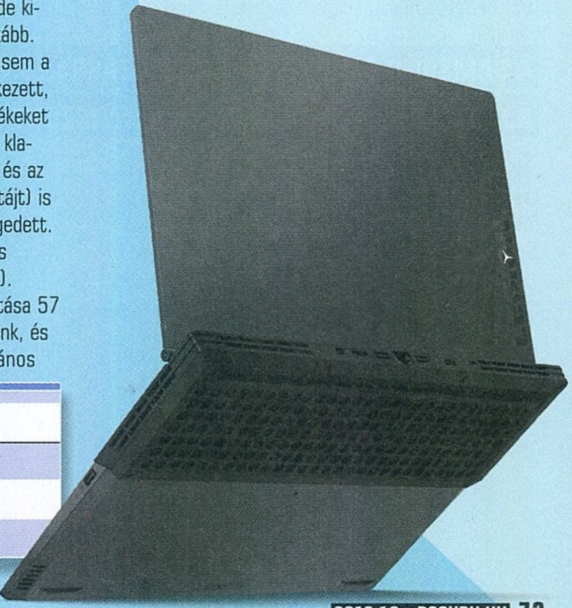
A Lenovo Nerve Center és a mellette szintén előretelepített Lenovo Vantage a fapados járatok fapadosai, gyakorlatilag csak hardverinfót láthatunk, de semmit sem lehet testreszabni. Sem a ledes háttérvilágítást, sem a hangbeállításokat, urambocsá' a hűtési jellemzőket. Két nagyjából haszontalan bloatware helyett bőven elég lett volna, ha egy, de normális és használható szoftvert kapunk helyettük.

A hűtés még maximális fordulaton sem túl zajos, bár kifejezetten halknak azért nem nevezhető, de kiemelkedően hatékonynak szerencsére annál inkább. Általános használat közben jelentős melegedés sem a billentyűzeten, sem a fenéklemezen nem jelentkezett, a legforróbb ponton is csupán 37 C° körüli értékeket mértünk. Terhelés alatt is kiválóan muzsikált, a klaviatúra, sehol sem lépte át a 40 C°-os határt, és az aljának a legmelegebb pontja (jobb oldalt középtájt) is csupán a még bőven elviselhető 45 C°-ig melegedett. Mindeközben a kulcsfontosságú alkatrészeket is határon belül tartotta (CPU 80 C°, GPU 70 C°).
A Lenovo Legion Y740 akkumulátorának kapacitása 57 Wh, hasonló képességű telep már sok járt nálunk, és a várakozásoknak megfelelően teljesített. Általános használatnál, azaz folyamatos internetezés és videózás mellett (gazdaságos energiabeállításon, 50% fényerővel) csupán két és fél órát húzott ki az energiaforrás, mondanunk sem kell, hogy mindent feltekerve (de továbbra is 50% fényerőn) még egy órát sem tartott ki.

ÖRDÖGŰZÉS

Összességében sajnos azt kell mondanunk, hogy a Lenovo Legion Y740 bizonyos szempontokból csak az élmezőny nyomában kullog, már ami a szoftveres és egyéb funkciókat, kivitelezést és dizájnt illeti. Ez még önmagában nem is lenne akkora nagy baj, mert a technikai oldal jobbára a helyén van, és barokkos túlzás lenne azt mondani, hogy az eszköz rossz vagy gyenge. Ami már kicsit jobban böki a csőrünket, hogy mindemellett az árazásban sem marad el a legjobbaktól, a tesztpéldányunkhoz legközelebb járó jószág (RTX 2070-nel szerelve) is a 780 ezres árkategóriában mozog – aminél súlyos tízezrekkel olcsóbban is lehet kapni azonos felszereltségű vetélytársat.

Teljesítmény (fps)	
The Witcher 3 (Ultra)	78
Shadow of the Tomb Raider (Very High)	87
Grand Theft Auto 5 (Very high)	88

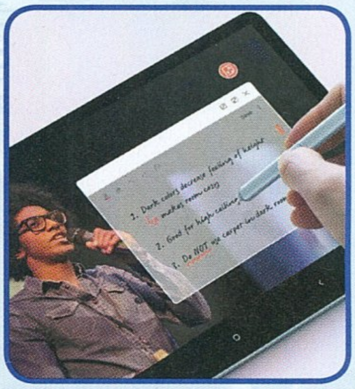


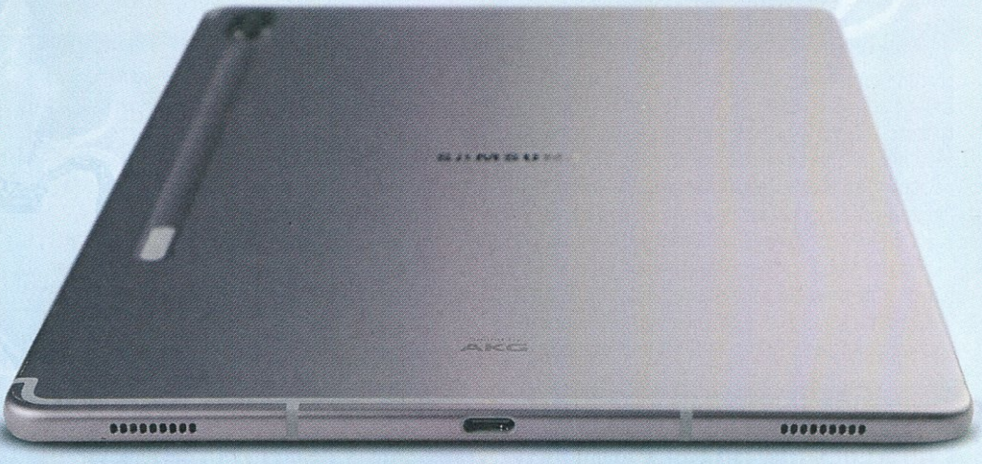
TELEFONT TOLLÁRÓL

SAMSUNG Galaxy Tab S6 és Galaxy Note10+

[ÍRTA STEELSAINT]

NEMRÉG NÁLUNK JÁRTAK A SAMSUNG S PENRE KIHEGYEZETT TERMÉKPALETTÁJÁNAK LEGÚJABB, FELSŐ KATEGÓRIÁS KÉSZÜLÉKEI, MI PEDIG EGY PILLANATIG SEM HABOZTUK, ÉS MEGNÉZTÜK, MIRE KÉPES A SAMSUNG GALAXY TAB S6 TABLET, VALAMINT A SAMSUNG GALAXY NOTE10 ÉS NOTE10+ OKOSTELEFON.





Az S Pen egy igencsak hasznos kiegészítője a Samsung készülékeinek, hiszen segítségével jóval produktívabbak lehetünk, mintha csak az ujjunkkal bökdösnénk a képernyőt. Épp ezért kíváncsian vettük kézbe a hozzánk érkezett két Note10-es okostelefont és a Tab S6-os tabletet, javarészt pedig nem is kellett csalódnunk.

EGY GALAXIS A TENYEREDBEN

A Samsung Galaxy Tab S6-ot elnézve az első dolog, ami feltűnhet, hogy az S4-hez képest kicsit összezement: míg előbbi 249,3x164,3x7,1 mm-es méretekkel bír, addig az idei modell 244,5 mm hosszú, 159,5 mm széles és 5,7 mm vastag. Mindez azonban nem befolyásolja a képernyő méretét, mely maradt 10,5 hüvelykes és 1600x2560 pixel felbontású, ez így 288 ppi-s pixelsűrűséget jelent. És ha már itt tartunk, muszáj megemlíteni, hogy maga a HDR10+-kompatibilis, Super AMOLED kijelző valami félelmetesen szép képet ad. A színek élénkek, a kontraszt remek, és a betekintési szögre sem lehet panasz, épp ezért hatalmas élmény filmet vagy sorozatot nézni a Samsung legújabb táblagépén. Ehhez pedig a hangzás is nagyban hozzájárul: a Galaxy Tab S6 négy AKG hangszóróval érkezik, melyek hangosan és meglepően jól szólnak, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy végső soron egy tabletről beszélünk. Apró hátrány, hogy az elhelyezkedésük miatt gyakran fogjuk letakarni őket a kezünkkel, miközben az S6-ot fogjuk, de ezenkívül más hiányosságot nem lehet felróni.

A SAMSUNG GALAXY TAB S6 FOTÓZÁSRA ÉS VIDEÓZÁSRA NEM KIFEJEZETTEN AJÁNLOTT KÉSZÜLÉK, MÁS TÉREN VISZONT NEM NAGYON VALL SZÉGYENT.

VÉKONY A TAB, DE ERŐS

A Galaxy Tab S6 nemcsak kívül, de belül is hozza a felső kategóriától elvárt minőséget. A tablet a Snapdragon 855-ös rendszerchipet kapta meg, emellé pedig egy Adreno 640-es grafikai chip, 6 vagy 8 GB RAM és 128GB vagy 256 GB tárhely jár, utóbbi microSD kártyával egészen 1 TB-ig bővíthető. A combos hardver pedig egyben azt is jelenti, hogy nem igazán tudjuk majd két vállra fektetni az S6-ot. Hétköznapi használat során az appok, alkalmazások villámgyorsan nyílnak meg és töltődnek be, és magában a rendszerben sem érezni semmi akadást vagy szaggatást, mikor az egyes menük között navigálunk.

Hasonló a helyzet a játékok terén is, itt sem találni olyan címet, amivel ne bírna el az S6. A rendszert egy 7040 mAh-s akkumulátor hajtja meg, mely kellően méretes, így egész nap gondtalanul használhatjuk a gépet anélkül, hogy töltőért kéne rohangálnunk.

Ami a csatlakozókat illeti, itt sajnos már jóval visszafogottabb az S6: lényegében csak egy Type-C portot találunk a készülék alján, ezzel kell megoldanunk a töltést, illetve Jack aljzat hiányában a fülesünket is itt tudjuk rákötni a tabletre. Szót érdemelnek továbbá a kamerák is, melyekből elől egy segédfénnyel támogatott 8 megapixeles példányt kapunk, míg hátul egy 13 megapixeles kamera mellett egy 5 megapixeles, széleslátószögű szenzor is ott figyel. Végeredményként a készülék egy tablethez képest nappal még egész jó képeket készít, este viszont már szerencsésebb, ha elfelejtjük a fotózást. Papíron természetesen videót is rögzíthetünk, akár 4K-s felbontásban is, de maradjunk annyiban, hogy mindenki jobban jár, ha az S6-tal csak végszükség esetében filmezik, hiszen azért a tabletek nem feltétlen erre lettek kitalálva, és ez itt is abszolút érződik.

CSÚCSTECHNOLÓGIÁS JEGYZETFÜZET

Amit még muszáj megemlíteni a Galaxy Tab S6 kapcsán, az a géppel érkező S Pen, mely igen sokoldalú, és nem egy kifejezetten hasznos funkcióval bír.

Segítségével például villámgyorsan rajzolhatunk vagy jegyzetelhetünk az épp megnyitott dokumentumokban, de képek, videók gyors körülvágásával is megbirkózik, ahogy a kézírás digitalizálását is nagyban megkönnyíti. Amennyiben épp nincs szükségünk a tollra, úgy a tablet hátulján tárolhatjuk és egyben tölthetjük. Egy szó, mint száz, az S Pen egy nagyon hasznos, fontos és jópofa kiegészítője az S6-nak, bár azért fontos megjegyezni, hogy a tablet nélküle is abszolút megállja a helyét a piacon.

KILYUGGATVA

A Galaxy Tab S6-hoz hasonlóan a Samsung Galaxy Note10 és Note10+ is a felső kategóriát képviseli, csak míg előbbi a tabletek között, addig utóbbi kettő az okostelefonok piacán. A Samsung Galaxy S10-hez képest nagyjából fél év csúsztatással piacra dobott telefonok kicsit azért még így is rétegterméknek számítanak, melyek elsősorban a nagyobb produktivitásra vágyó felhasználókat célozzák meg az S Pen támogatásával.

A dobozban a telefonon túl ott lapul egy AKG füles, egy 25 wattos gyorstöltőfej a hozzá való Type-C töltőkábellel és egy USB-C OTG adapter. Mindkét készülék meglehetősen méretesnek és ennek megfelelően súlyosnak mondható: a Note10 151 mm-es magasságához, 71,8 mm-es szélességéhez és 7,9 mm-es vastagságához 168 grammos tömeg tartozik, míg a Note10+ egy kicsit nagyobb, azaz 162,3 mm magas, 77,2 mm széles, 7,9 mm vastag és 196 grammos. A Note10 ehhez egy 6,3 hüvelykes, 1080x2280 pixel felbontású kijelzőt kapott, míg a Note10+ képernyője 6,8 hüvelykes és 1440x3040 pixel felbontású. A telefonok kialakítása mindkét esetben szinte teljesen kávamentes, ennek megfelelően pedig a mérnököknek trükközniük kellett az előlapi kamera elhelyezésével. A legtöbb gyártó ezt napjainkban az igencsak megosztó notch segítségével oldja meg, a Samsungnál azonban kitartottak az S10-nél bevezetett kameralyuk mellett.

A NOTE10 ÉS A NOTE10+ ALAPBÓL ERŐS TELEFON, LEHET RÁJUK SZÁMÍTANI, AZ S PEN PEDIG SOK SZEMPONTBÓL NÉLKÜLÖZHETETLEN KIEGÉSZÍTŐVÉ VÁLHAT.

A kijelző mindkét készülék esetében egy HDR10+-kompatibilis Super AMOLED panel, amire egyszerűen öröm ránézni, akárcsak a Galaxy Tab S6 esetében. A színek itt is élénkek, a kontraszt tökéletes és a fényerőre sem lehet semmi panasz.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Ami a hardvert illeti, a két Note10-nek ezen a fronton sem kell szégyenkeznie. Mindkét telefonban egy Samsung Exynos 9825-ös rendszerchip és egy Mali-G76MP12 grafikus chip kapott helyet, csak míg ehhez a Note10 esetében 8 GB RAM és 256 GB, nem bővíthető tárhely jár, addig a Note10+ már 12 GB RAM-mal és 512 GB-ig bővíthető belső tárhellyel érkezik. Emellé a Note10 egy 3500 mAh-s,míg a Note10+ egy 4300 mAh-s lítiumion akkumulátort kapott, ez mindkét készülék esetében nagyjából hatórás üzemidőt tesz lehetővé, amennyiben nem folyamatosan a telefonon lógunk.

Az erős hardver egyenes következménye, hogy mindkét Note10 nagyon jól bírja a strapát. Az Android 9-es alapokon nyugvó One UI reccenés nélkül fut rajtuk, csak néha fordul elő egy-egy kisebb lag a rendszerben, de ez egyrészt nem túl gyakori, másrészt pedig nagyon rövid akadásokról beszélünk, melyeket észrevenni sincs mindig időnk. Játékoknál hasonló a helyzet, jó eséllyel nem fogunk olyan programot találni, ami kifogna a két Note-on, bár azért érdemes megjegyezni, hogy ezeket a készülékeket elsősorban nem játékra szánták.

Végezetül pedig hiba lenne szó nélkül hagyni a kamerát, mely mindkét esetben egy 12 megapixeles „főkamerából", egy 16 megapixeles ultraszéles modulból és egy 12 megapixeles zoomegységből áll, ezt fejelték még meg a Note10+ esetében egy ToF kamerával. A végeredmény pedig önmagáért beszél, a készített képek minden esetben nagyon szépek, élesek, ahogy magára a szoftverre sem lehet panasz. Rengeteg mód és effekt között válogathatunk, vagy akár gyorsított és lassított videókat is lőhetünk a készülékekkel. Az elöl található 10 megapixeles szelfikamera is tökéletesen teszi a dolgát, szóval ezen a téren tényleg egyik Note telefon esetében sem lehet belekötni semmibe.

A PRODUKTIVITÁS CSÚCSA

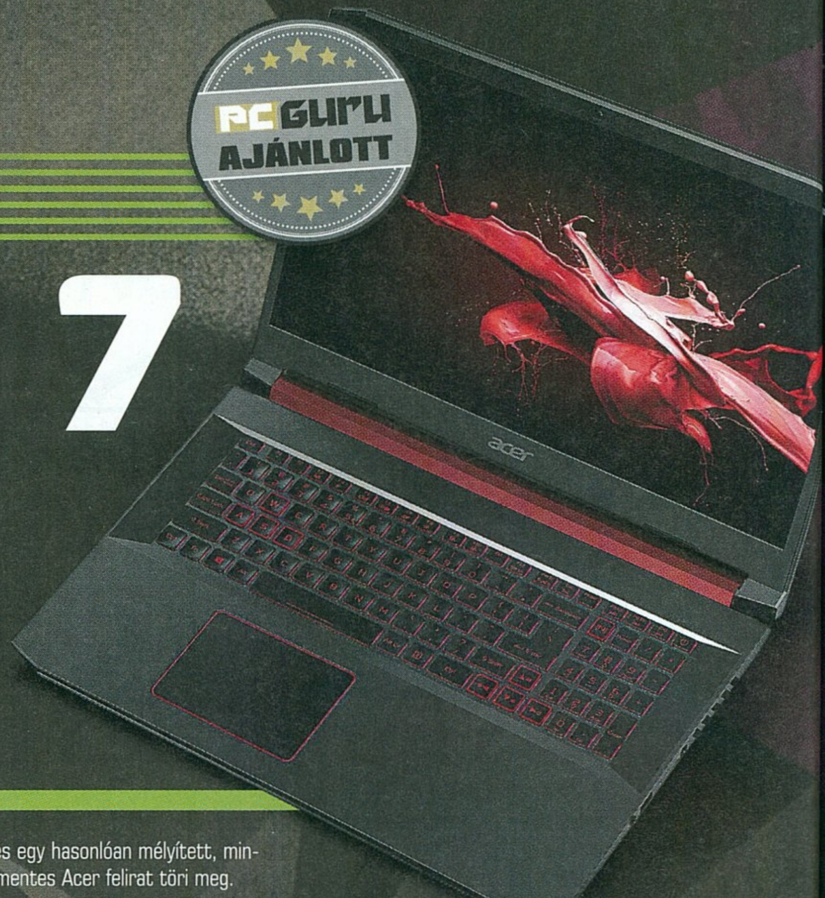
A két Note10 fő vonzereje azonban nem a remek kamerában vagy az erős szoftverben, hanem a készülékhez járó S Penben keresendő. A toll alaphelyzetben a telefonban lapul meg, de ha szükségünk van rá, egy pillanat alatt előránthatjuk, és már kezdődhet is a munka. Az S Pen legtöbb funkciója ugyanis egyértelműen a produktivitás növelését célozza: lehetőségünk van vele villámgyors jegyzeteket vagy rajzokat készíteni akár a záróképernyőre is, de az intelligens kijelölés vagy a kézírás digitalizálása is gond nélkül megoldható a segítségével. A mozgásvezérlésének hála pedig az egyszerű appokat is jóval könnyebben és gyorsabban dirigálhatjuk, mintha az ujjunkkal bökődnénk a képernyőt.

IRÁNY A BOLT?

Mindent összevetve a Samsung nálunk járt készülékei bizony megérik a pénzüket. A Galaxy Tab S6 a jelenleg a piacon kapható egyik legjobb androidos tablet, amit gyakorlatilag csak ajánlani lehet, a két Note10-es azonban már kicsit keményebb dió. A riválisok telefonjai ugyanis sokszor többet tudnak kevesebbért, így a Note10-re vagy a Note10+-ra elsősorban akkor érheti meg beruházni, ha szeretnénk kihasználni az S Pen nyújtotta előnyöket, hiszen ilyen szempontból nincs igazán párjuk a piacon. ■

ÖSSZEMENT A MOSÁSBAN

acer NITRO 7



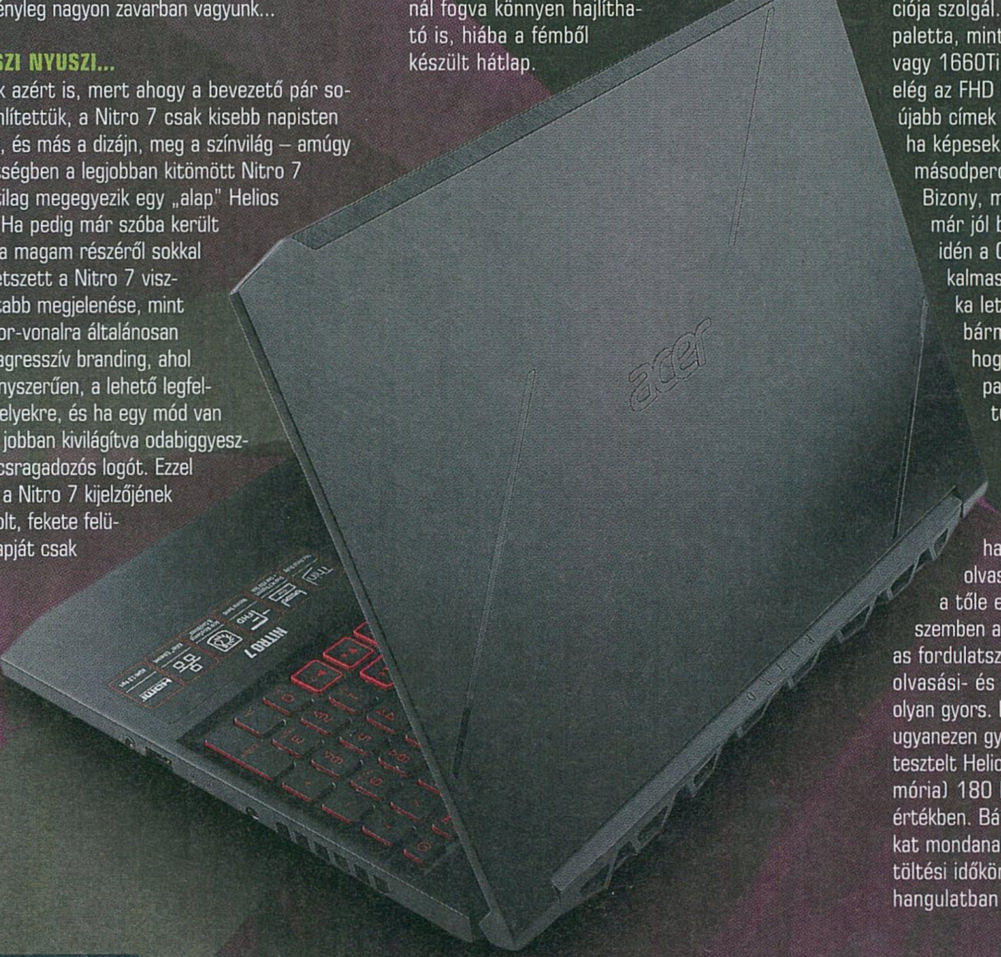
[IRTA BODAK] **Az Acer Nitro 7 kapcsán az volt a benyomásunk, hogy ezt nem is olyan régen valahol már láttuk. Egész pontosan a múlt hónapban, csak akkor még kicsit nagyobb volt, kicsit más volt a színe is, és mintha Helios 300-nak hívták volna. Ez persze nem feltétlenül baj, csak egy-két dolgot leszámítva nem igazán értjük.**

Már két számmal ezelőtt, az Acer Nitro 5-nél is azt írtuk, hogy az a masina a prémium kategóriás nagytestvér kisméretű verziója, a Nitro 7 viszont már egyértelműen ebbe a kategóriába sorolható, és ott is egy keskeny határon egyensúlyoz. A játékra szánt laptopok közt prémium anyaghasználattal és a szokásos 17 hüvelykes méretnél eggyel kisebb, 15 colos kivitellel vág egy vékony kis rést magának az Acer a saját (és tágabb értelemben véve a piac) termékpalettáján. Még azt is találtuk mondani a Nitro 5 tesztjében, hogy az már majdnem olyan, mint a Helios 300, melynek idei változatát egyébként a legutóbbi számban volt szerencsénk tesztelni is, úgyhogy ezúttal tényleg nagyon zavarban vagyunk...

ALAMUSZI NYUSZI...

Már csak azért is, mert ahogy a bevezető pár sorában említettük, a Nitro 7 csak kisebb napisten tesójánál, és más a dizájn, meg a színvilág – amúgy felszereltségben a legjobban kitömött Nitro 7 gyakorlatilag megegyezik egy „alap" Helios 300-zal. Ha pedig már szóba került a dizájn, a magam részéről sokkal jobban tetszett a Nitro 7 visszafogottabb megjelenése, mint a Predator-vonalra általánosan jellemző agresszív branding, ahol szinte kényszerűen, a lehető legfeltűnőbb helyekre, és ha egy mód van rá, minél jobban kivilágítva odabiggyesztik a csúcsragadozós logót. Ezzel szemben a Nitro 7 kijelzőjének szálcsiszolt, fekete felületű hátlapját csak néhány mélyített csík és egy hasonlóan mélyített, mindennemű csicsázástól mentes Acer felirat töri meg.

Ettől eltekintve a burkolat kialakítása is a Helios 300-tól ismerős, a kulcsfontosságú helyeken (kijelző, billentyűzet) feketére festett alumínium. Sajnos megörökölte a csuklótámasz alsó részén a kifejezetten éles peremet is, melyen kacsónkat hosszú távon nyugtatni nem éppen kellemes élmény. A zsanérok itt is könnyen nyithatóvá teszik a képernyőt, melyet nyugalmi helyzetben stabilan tartanak, de már enyhébb rázásra könnyen lenyílik, és vékonyságánál fogva könnyen hajlítható is, hiába a fémből készült hátlap.



...NAGYOT UGRIK

A visszafogott külső azonban egy igazi szörnyeteget takar: ahogy azt az Acer Helios és Nitro termékvonalában gyakran láttuk már, itt is az Intel Core i7-9750H processzor köszön vissza minden elérhető modellnél, míg memóriából létezik 8 és 16 GB RAM-mal szerelt példány is, háttértárként pedig egy 256 vagy 512 GB kapacitású PCIe NVMe SSD és egy 1 TB kapacitású merevlemez kombinációja szolgál. Videokártyák terén kicsit szűkebb a paletta, mint szeretnénk, itt az Nvidia GTX 1650 vagy 1660Ti közül választhatunk. Ez ugyan bőven elég az FHD kijelzőre, bár az AHVA panelből a legújabb címek komolyabb kompromisszum nélkül aligha képesek kisajtolni a maximális 144 képkockát másodpercenként (lásd mellékelt táblázatunkat). Bizony, már meg sem lepődünk, hogy itt is a már jól bevált 144 Hz-es panelt kapjuk, mely idén a CPU-hoz hasonlóan az Acer játékra alkalmas laptopjainak mondhatni szériatartozéka lett. Ha pedig olvastátok előző tesztjeink bármelyikét, akkor már azt is tudjátok, hogy a fényerő uniformitására nem volt panaszunk, és a sarkoknál sem tapasztaltunk jelentős fénybeszivárgást.

A nálunk járt példány mindenből a legtöbbet és a legjobbat kapta, ettől függetlenül itt-ott bele tudunk kötni, ha akarunk. Az NVMe SSD 1675 MB/s olvasási- és 1375 MB/s írási sebességével a tőle elvárható brutális tempót hozza, ezzel szemben az 1 TB-os merevlemez már csak 5400-as fordulatszámon pörög, és mindössze 110 MB/s olvasási- és 129 MB/s írási sebességével tized olyan gyors. De hogy fair összehasonlítást is adjunk, ugyanezen gyártó 7200 rpm-es modellje a legutóbb tesztelt Helios 300-ban (azonos processzor és memória) 180 MB/s-ot hozott össze mindkét mért értékben. Bár a számok önmagukban talán nem sokat mondanak, az eltérés nagyjából 25%-os, ami a töltési időkön is megmutatkozik. Nagyon kötekedő hangulatban felróhatjuk a mindkét memóriaslotot

ÖSSZEHASONLÍTÁS: NITRO 7 VS HELIOS 300		
	Acer Nitro 7 (GTX 1660Ti)	Acer Helios 300 (RTX 2060)
3DMark Firestrike (grafika/fizika)	10047/15942	15182/16070
3DMark Time Spy (grafika/fizika)	3739/6512	5955/6455
Unigine Superposition	2122	3565
The Witcher 3 (Ultra)	58	88
Shadow of the Tomb Raider (Very High)	45	69
Grand Theft Auto 5 (Very high)	49	72

feltöltő modulokat, ami miatt bővítésre csak cserével van lehetőség, de azért belátható, hogy a 16 GB még egy jó darabig elég lesz.

Ugyanakkor portokból az elégségesnek mondható három darab USB 3.1 (kettő Type-A, és egy Type-C), egy USB 2.0 (Type-A), egy kombinált 3,5 mm-es jack, HDMI kimenet (2.0) mellett a Kensington zár foglalata a mai igényeket nagyjából kielégíti. Kár, hogy az SD-kártyaolvasót nem kaptuk meg, és hogy a Type-C sem Thunderbolt, de ugye ne legyünk telhetetlenek.

ÁLLATSIMOGATÓ

Biztos unjátok már a hasonlítgatást, de egyszerűen nem lehet kikerülni, hogy a billentyűzet is egy az egyben a Helios 300-ról köszön vissza, csak a gombok színvilága változott kékről vörösre. Ha valaki nem emlékezne (urambocsá' nem lenne meg az előző szám), akkor most röviden összefoglalva: a szóköz, shift és a numpad nullája meg van kurtítva, maga a numpad kiosztása eltorzult a dedikált szoftver gombja miatt, de a Home és az End sem maradt egymás mellett. És nem, továbbra sem vagyok kibékülve vele, személy szerint a dedikált gombokat szeretem külön látni, hiszen a billentyűzet fölött mindig van elég hely ezek számára. Bár a kiosztás azonos, a gépelés élménye már egyáltalán nem: a Nitro 7 gombjai keményebbek, és ha csak egy hajszálnyival is, de nagyobb erőkifejtést igényel a megnyomásuk, talán éppen ezért kevesebbet is hibáztam rajta.

A csuklótámasz mérete miatt viszont sokkal fárasztóbb volt rajta a munka, és a fentebb már említett, élesre vágott perem itt rövidségénél fogva az én kacsómat ugyan kevésbé bántotta, mint a Helios 300, de kellemesnek így sem volt mondható. A kisebb felületre ugyanakkora tapipadot kaptunk, ami még jobban bekorlátozza a helyet, ahol kezünket nyugtathatjuk, de szerencsére még így sem volt útban, véletlenül nem nyúltam bele egyszer sem. És ha már tapipad, a gyorsaságra és precízségre nincsen panasz, de a teljes felületen kattintható perifériának szokás szerint az alsó fele nyomható meg kényelmesen.

A PredatorSense segédprogramot itt a NitroSense váltja, mely kivitelezését és funkcióit tekintve egy fokkal egyszerűbb, csúnya szóval élve a nagytesóhoz képest fapados. Bár személy szerint jobban tetszett, hogy a lényeges információkat mind egy helyen láthatom, nem kell külön menüben kotorászni a ventilátorok fordulatszáma és a hőmérsékleti értékek után.

A MELEGET SZERETI

A hűtés kialakítása féloldalas, végeredményben csak egy irányba tolja a levegőt, ennél fogva kevésbé hatékony, mint a szimmetrikus rendszerek. A döntést a méretbeli megkötésekkel tudjuk magyarázni, elvégre mégiscsak egy 15 colos laptopról van szó. Mindezek mellett a kulcsalkatrészek hőmérsékletét a teljesen korrekt 80 C° körül tartotta teljes terhelés mellett is. A burkolaton elsősorban a bal- és a közép-felső szegmens melegedett már hétköznapi használat mellett, a jelenség ott is a fenéklemezen volt leginkább jellemző, ez esetben 33 C°-os maximumot mértünk. Terheléses tesztjeinknél viszont gyors melegedésbe kezdett, és ugyanezen részeken 50 C° (billentyűzet), illetve 55 C° (fenéklemez) értékeket mértünk. Szerencsére a munkafelületek használható 45 C°-on belül maradtak, viszont ölben nyugtatni egy idő után már kellemetlenné vált.

Akkumulátorból is a már ismerős 58 Wh kapacitású egység került az eszközbe, mely itt csak a kevésbé éhes videokártya miatt muzsikál jobban, igaz, így is csak egy picivel. Hétköznapi használatunk szokás szerint folyamatos netezés és videózás esetére vonatkozik, gazdaságos energiabeállítások mellett, 50%-os fényerővel, így összesen 5 órát húzott ki. Azonos fényerőn és teljesítményt előtérbe helyező energiabeállításokon játékkal múlatva az időt már nem jelentős a különbség, jó szívvel rámondjuk, hogy másfél órát tartott a telep.

A NYÚLON TÚL?

Összességében véve most sem kellett csalódnunk, az Acer Nitro 7 kellemes és jobbára kiegyensúlyozott felszereltségébe csak a hűtés és a visszafogott processzorteljesítmény rondít bele. A kisebb méretet azonban nemcsak ebben kell megfizetni, a prémium kivitelű 15 hüvelykes lapos áráért egy jobb hűtéssel rendelkező, de nagyobb eszközt is kaphatunk (igen, ezért emlegettük annyit a Helios 300-at). Úgyhogy nyugodt szívvel azoknak tudjuk ajánlani, akiknél a dizájn mindent felülír, vagy akiknél elengedhetetlen a kisebb átmérő.

MÉHKASBA OLTOTT RÁGCSÁLÓ

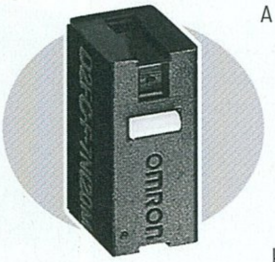
COOLER MASTER **MM710**

PC GURU AJÁNLOTT

[ÍRTA **STEELSAINT**]

Újabb gamer egérrel jelentkezett a Cooler Master, méghozzá a felső kategóriában, az esportolókat megcélozva. Az MM710 már első pillantásra kiemelkedik a tömegből a maga lyukacsos kialakításával és mindösszе 53 grammos súlyával, mi pedig utánajártunk, mi minden lapul a méhkaptárt idéző külső mögött.

Noha a Cooler Master nevéhez hűen elsősorban gépházairól és hűtéseiről ismert, ez nem jelenti azt, hogy a hardverpiacnak pusztán erre a két szegmensére korlátozná a figyelmét. Szép számmal gyártanak a cégnél perifériákat is, legutóbb például a 2019/06-os PC Guruban járt nálunk több termékük is, melyekkel abszolút elégedettek voltunk.



Most pedig egy újabb, kifejezetten esportolóknak szánt egérrel jelentkezett a gyártó, méghozzá a Cooler Master MM710 formájában, mely a gamer termékekhez képest meglehetősen visszafogott kinézetével és mindössze 53 grammos súlyával hívja fel magára az ember figyelmét. De ennyi vajon elég az üdvösséghez?

VISSZAFOGOTT MÉHKAS

A Cooler Master MM710 a gyártóra jellemző lila dobozban érkezik, melyben egyedül az egér lapul. Kialakítását tekintve a rágcsáló pont ugyanennyire visszafogott, az érdekes, méhkaptárt idéző, lyukacsos kialakításon túl semmi kirívót nem találni a matt fekete felületen. Külön jó hír lehet a klasszikus dizájn kedvelőinek, hogy az MM710 abszolút LED-mentes, így a gamer címkével ellátott termékekre jellemző vad villogás és színorgia ezúttal elmarad. Azt persze, hogy kinek mennyire jön be ez a kilyuggatott kialakítás, embere válogatja, szerintem például jópofa megoldás, de abba inkább bele sem merek gondolni, hogy mekkora munka lehet egy ilyen felületet takarítani.

A dizájnt a fent említett méhkasszerű mintázaton túl nem igazán cifrázták a Cooler Master mérnökei: egy jobbkezes kialakítású, hatgombos egeret kapunk, ahol a két főgomb és a kattintható görgő mellett még két makro gomb áll rendelkezésünkre a baloldalon. Ezeknek az elhelyezése abszolút korrekt, kényelmesen elérhető mind, lenyomáskor pedig határozott, jól érzékelhető választ adnak. Az MM710 az Omron 20 millió kattintásra hitelesített mikrokapcsolóival érkezik, szóval a tartósságára nem lehet panasz, ahogy a PixArt PMW 3389-es optikai szenzora miatt sem érheti szó a ház elejét: ez tökéletesen követi le minden mozdulatunkat, valamint akár 16 ezer dpi-ig skálázható.

MI NEM VAGYUNK PROFI ESPORTOLÓK, DE MÉG ÍGY IS SZEMBESÜLTÜNK AZZAL, HOGY AZ MM710 TÁRSASÁGÁBAN JOBBAN MENT AZ ONLINE KOMPETITÍV JÁTÉK.

Hasonlóan minőségi lett az MM710 kialakítása is, avagy hiába lyukacsos, kellően masszívnak érződik, meglehetősen csekély súlya ellenére is. Egyetlen hátránya ennek a kialakításnak, hogy az egér meglehetősen kicsire sikeredett, így igazán kényelmesen csak karomfogással fogható, máshogy sajnos elkerülhetetlenül lelóg róla a tenyerünk.

MINT A VILLÁM

De persze mindez csak a külső, az igazi kérdés az, hogy kifejezetten esportra és kompetitív játékra szánt egérként az MM710 vajon hogy szerepel éles helyzetben? Szerencsére a Cooler Master üdvöskéje itt is állta a strapát: kis súlya miatt érezhetően gyorsabban lehet vele reagálni, és a pontosságára sem lehet panasz.

A tesztelés során elsősorban olyan kompetitív FPS-ekkel próbálgattam az MM710-et, mint a Call of Duty: Modern Warfare, a Titanfall 2 vagy éppen az Overwatch, és mindnél érezhetőbben jobban ment a játék, mint az általában használt egeremmel. Persze nem lettem hirtelen a meccs legjobbja, de ez már inkább az én képességeimet minősíti, nem a Cooler Master egerét.

ESPORTRA HANGOLVA

Mindent összefoglalva a Cooler Master MM710 egy kifejezetten jól összerakott egér, mely csekély súlyával és minimalista kinézetével elsősorban az esportolókat igyekszik megcélozni. Hazánkban jelenleg nagyjából 16 és 18 ezer forint körül ingadozik az ára, szóval nem feltétlen olcsó mulatság, de ha valakit nem rettent el a lyukacsos külső vagy a meglehetősen kicsi méret, érdemes lehet az MM710-zel is számolnia, ha új, kompetitív játékra kihegyezett rágcsálót keres magának.

MUNKAÁLLOMÁS, EXTRÁKKAL

PHILIPS 346B1C

[ÍRTA BODAK] A Philips 346B1C egy igazi munkaállomás, rengeteg funkcióval és extrával felszerelve, de akadnak olyan képességei is, melyekkel felkeltheti azon játékosok figyelmét, akik ki is használnák azokat. De ember legyen a talpán, aki a végletekig kiaknázza a rendelkezésre álló lehetőségeket.

Az ember óhatatlanul aggódik egy kicsit, amikor egy üzleti kategóriás termékre (mint amilyen a Philips „B-line" termékvonala) ráaggatják, hogy ez bizony játékra is alkalmas. Általában csak nagy jóindulattal lehet azt hazudni az ilyen cuccoknál, hogy igen, ez megállja a helyét, mert a végeredményre jobbára a „mindennek tudója, de semminek mestere" szokott igaz lenni. És egy kicsit a Philips 346B1C esetében is gondolkoznunk kellett azon, hogy hogy is van ez?

KETTŐ AZ EGYBEN

A Philips 346B1C jellegtelen dobozában egy többé-kevésbé átlagos dizájnnal megáldott (vagy megvert, nézőpont kérdése) monitor lapul, mely első blikkre méretével és ívelt kijelzőjével ragadja meg valamelyest az ember figyelmét. Előkerül a masszív, mindkét irányba 180°-os fordulatot lehetővé tevő talpazat és az állvány, melyen a kijelző billenthető, vagy akár 18 cm-rel lejjebb is süllyeszthető. A szerszám nélkül összerakható szerkezet stabilan, billegésmentesen látja el feladatát. Az anyaghasználat és az összeszerelés minősége az elvárható szintet hozza, nem recseg vagy lötyög, nem látszik, hogy bárhol spóroltak volna rajta.

A 34 HÜVELYKES KÉPÁTLÓ, A 3440 X 1440 PIXEL FELBONTÁS ÉS A 100 HZ-ES KÉPFRISSÍTÉS EGYÜTT NEM GYAKRAN FORDUL ELŐ, DE A 346B1C EZT NYÚJTJA.

Mielőtt elmerülnénk a lehetőségek tengerében, egy pillantást vetünk azért a 21:9-es képarányú kijelzőre, melynek 34 hüvelykes képátlóján egy összesen 3440×1440 pixel felbontású, ívelt VA panel terpeszkedik. A technológiából adódó tulajdonságok itt is jellemzőek: az sRGB spektrum 119%-át (NTSC 100%; Adobe RGB 90%) lefedő színtérre és a betekintési szögre jobbára nem lesz panasz. De ha a kelleténél közelebb ülünk, akkor feltűnők lesznek a látómező középpontjához képest a felső és alsó perem felé egyre inkább acélkékes árnyalatba hajló színek – ez a paneltípus komolyabb grafikusi munkára az íveltség mellett már csak ezért sem ajánlott.

A kérdés már csak az, hogy miért is alkalmas ez játékra? A magas felbontás mellett a Freesync technológia és a 100 Hz-es képfrissítés (reméljük, mostanra mondanunk sem kell, hogy a maximális felbontáson ezt a DP kábellel érhetjük el) kezdetnek azért nem rossz. A gyorsan mozgó objektumok elmosódása kevésbé jellemző, főleg a képfrissítési rátának köszönhetően, de erős a trailing („csóvát húznak").

IRÁNYÍTÓKÖZPONT

De ami igazán kiemeli a tömegből a 346B1C-t, az a korábban már emlegetett felszereltsége: az összes modern bemeneti lehetőség adott, egy DisplayPort (1.2), egy HDMI (2.0) és egy USB 3.2 (Type-C). Ez utóbbi egyébiránt 90 W teljesítmény leadására képes, azaz csatlakoztatott laptopunkat nem kell külön áramforrásra dugni, feltéve, hogy közben nem végzünk vele erőforrásigényes feladatot.

Persze lehetne mindegyikből kettő, és hiányolhatnánk az 1.4-es DisplayPortot, de kijelzőnk nem HDR-képes, szóval eleve fölösleges lenne. Továbbá akad egy 3,5 mm-es jack kimenet és egy Ethernet port is. Az említett dolgokon felül egy komplett USB-hubot is mellékeltek a Philips 346B1C hátoldalára, melyen további egy Type-C, egy Type-B és négy Type-A 3.2-es USB foglalat van. Hogy a portok ne csak a port fogják, gyakorlati hasznuk a monitor további funkcióival mutatkozik meg.

Már említettük, hogy laptopot is köthetünk rá, de akár két számítógépet is, és mindkettőt a monitorra csatlakoztatott eszközökkel irányíthatjuk, kép-a-képben vagy felesben osztott módban is. Irodai munkáknál ez roppant hasznos tud lenni, de ha valaki egy otthoni szervert futtat, annak sem kell nagyon sorolni az előnyöket.

Végül a beépített 2×5W teljesítményű hangszórók a szokásos szintet hozzák, viszonylag tisztán szólnak, de a mélyhangokat csak hírből ismerik.

További extra még a LightSensor és a MotionSensor, melyek a fényerőt szabályozzák a háttérfény és mozgás figyelembevételével, de sajna továbbra sem voltunk velük igazán elégedettek, működésük kiszámíthatatlan és kicsit zavaró.

CSAK OKOSAN

Mindent összevetve arra jutottunk, hogy felhasználását és képességeit tekintve egy elég sokoldalú eszközt kap az, aki cirka 190 ezer jó magyar forintért beruház a Philips 346B1C-re. De azt hozzá kell tennünk, hogy csak annak éri meg igazán, aki ki is használja a plusz funkciókat. Még úgy is, hogy kategóriájában ár-érték arányban kifejezetten jó választásnak minősül: ekkora képátlón, ilyen felbontásban jóformán csak alacsonyabb képfrissítésű modellekkel találkozhatunk. G

írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Amikor a hónap elején elkezdtünk dolgozni a havi levrovon, még mi sem tudtuk, hogy ez sok-sok év után az utolsó lesz. Ti meg természetesen pláne nem tudhattátok, ezért jöttek is az írások több témában is – aztán egyszer csak földet ért az „atombomba", vagyis bejelentettük a szomorú hírt, miszerint a decemberi számmal a nyomtatott PC Guru megszűnik, a magazin pedig ezt követően online (www.pcguru.hu oldalunkon és közösségi csatornáinkon) folytatja tovább útját. Mondani sem kell, a hír sokakat megrázott, rég kaptunk már ennyi visszajelzést bármilyen témában, ami persze egyszerre örömteli és szomorú. Éppen ezért a rovat mostani – és egyben utolsó – felvonását is ezzel fogjuk kezdeni. Figyelem, zsepit mindenki vegyen kézhez, mert rázós és szentimentális menet lesz! – drag

Nekem már most elcsuklott a hangom, bocsi. :(– AW

ÜDV MINDEN GURUNAK!

Már régóta csodálat és tisztelet tárgyai a PC Guru szerkesztői amiért manapság is össze tudtak hozni egy olyan nyomtatott magazint, amit érdemes és ajánlott havonta megvenni és saját kezek között forgatni. Hihetetlen teljesítmény, hogy ez egészen 2019 legvégéig ki is tartott.

Pont a mai napon gondolkodtam el, évek múlva hova fog férni a sok stóc magazin. Annyira sajnálom, hogy ezzel már nem kell gondolnom. Nem tudom, hogy az online-ra korlátozódó Guru hogyan veszi majd ki magát, de remélem minél többet hallok/látok rólatok ezután is.

A Guru legyen veletek mindörökké és azután is!

ÁRPÁD

Hát igen, érdemes mindennek a jó oldalát nézni: a helyhiánnyal már biztosan nem lesz gondotok – feltéve persze, hogy az eddigi újságoknak sikerült megtalálni a megfelelő szentélyt. Mármint a csodálat és a tisztelet mellé gondolom, az is jár, bekeretezett képekkel és címlapokkal, meg ilyenek. Na, de a viccet félretéve köszönjük a szép szavakat, tényleg leírhatatlan érzés számunkra, amikor szembesülünk azzal, milyen sokat jelent egyesek számára, amit csinálunk.

Az online területre átköltözéstől pedig nem kell ódzkodni, hiszen a hamisítatlan PC Guru-esszenciát visszük tovább oda is, csak éppen naprakészebb és modernebb formában – még ha a friss papír illatáról le is kell cserébe mondanotok. Úgyhogy a szentélyeket még ne bontsátok le! – drag

Köszönjük! És a Guru legyen veled! – Böjti

A HÓNAP LEVELE

Sziasztok!

Gondolom nem én leszek az egyetlen aki az esti hírek hatására írni fog, de úgy gondolom ha valamikor hát most, írok én is. ***(Most valahogy nincs kedvem humorizálni, de normál állapotban biztos tolnék valami cinikusat – és nyilván teljesen komolytalan poént – a katasztrófaturizmusról, meg arról, hogy most bezzeg mindenki strapálja magát az „utolsó hónap levele" címért. – AW)*** Mondhatom, hogy a kezdetek óta olvasom a magazint, még a PC Guru korszak előttről is, sok számot visszamenőleg szereztem be, de azt elmondhatom, hogy anno többek között a PC Guru-nak is köszönhetem, hogy alapjaiban megkedveltem ezt az egész gamer „világot". Akkoriban még erősen más volt a világ, internet mint olyan, ritkaságszámba ment, illetve ott sem volt fenn minden hír, a fő forrás a nyomtatott lap volt, na meg a melléklet, mindig azzal kezdtem azt átnéztem gyorsan, aztán idővel ez is változott, a melléklet volt a másodlagos a fő pedig a nyomtatott lap. **(Soha nem felejtem el azokat az időket, amikor tényleg az újságból értesültünk a hírekről, havi dózisban. Aki nem ebben nőtt fel, az nem is igazán értheti ezt. Nyilván nem volt jobb, de élményszinten teljesen más. És ilyen már nem lesz többé. – drag)** Előfizető ugyan csak nagyon rövid ideig voltam, egy évig, de ez nem azért van így, mert nem vártam mindig az új számot, szimplán csak valahogy megszokás meg már annak is megvolt számomra a hangulata ahogy a kedvenc újságosomnál ***(Ilyen van még egyáltalán? Mármint az embereknek kedvenc újságosuk? Végtelenül szomorú, de valószínűleg nem nagyon. – AW)*** megvettem a lapot. A világ viszont tényleg változik, jó pár éve már én is csak úgymond megszokásból vettem teljesen hiszen a hírek jó része már alapból eljutott hozzám a neten, viszont mindig jó volt azért esténként az újságot is lapozgatni.

Sajnos nem tudom mennyire valós a félelem de hosszú távon szerintem a nyomtatott sajtónak is leáldozhat **(Ezt már régóta hangoztatják azért, de ilyenkor szembesül vele igazán az ember, hogy bizony rendesen omladoznak azok a bástyák. – drag)**, előbb csak az újságok, aztán a könyvek is erre a sorsra jutnak, hisz úgy olcsóbb, nem kell a fákat kivágni, meg ki tudja még milyen indokok szólnak mellette ***(Az idegrendszerre gyakorolt hiperstimuláló és káros hatás például pont nem. – AW)***, de a hangulatot sosem adják már úgy vissza, a digitális könyveket és újságokat sem tudtam sosem megkedvelni, amit csak lehet nyomtatott formában olvasom. Mindenesetre köszönjük mindazt amit a jelenlegi és egykori szerkesztők a hazai gamer társadalomért megtettek, még ha a nyomtatott lap most meg is szűnik, az eddigi érdemeket már senki sem veheti el. :)

Ja és hadd fejezzem be a Levrov három ősi de annál fontosabb kérdésével: Lesz poszter? Mi az a Kazuár? Na és Flatline tényleg lány? :) ***(Plusz Lily és Mocsy hova tűnt? – Böjti)***

Üdv.

LACESZ

Sajnos ma már napi szinten szembesül azzal az ember, hogy a kézírás szép lassan kikopik a világból, legalábbis a hétköznapi társadalomban mindenképp, és úgy tűnik, hogy kéz a kézben megy vele a papíralapú olvasás is. Mármint tök jó lenne, ha nem így lenne, és nyilván a tökéletesen könyvmentes világtól sem kell még nagyon tartani, de azért ezek nem jó trendek, na, modernizálás és környezeti fenntarthatóság ide vagy oda... – drag

Van olyan fiatal ismerősöm (24 éves), aki fájlalja, hogy ő még sosem kapott képeslapot vagy olyan levelet, amit mondjuk, nem az adóhatóság írt. Hát, úgy tűnik, egyre kevesebb az esélye. – AW

Köszönjük! És a Guru legyen veled! – Böjti

Sziasztok!
Most olvasom, ma posztoltátok, vége, ennyi volt. :(
Ez nagyon durva! De tényleg!
Kölök koromban még az 576 volt minden hónapban a nagyon várt, az utolsó szerintem több mint 10-12 évemben pedig a Guru. Ahogy a reklámban mondja a bácsi: „kár hogy azokbó' a régi jó dógokbó' nem marad semmi". **(Hát igen, most már mindannyian átérezzük. – drag)**

Változik a világ, gondolom unokáinknak már az is furcsa lesz, hogy valaha volt papíron újság, de mi aki ezekkel nőttünk fel, ezt nehezen viseljük. Lesz azért valami online magazin forma? Előfizetéses tartalom játékkal, egyéb privát cuccokkal?! Vagy marad „csak" a weboldal, ott tudjuk majd olvasni a sorokat a jövőben? Ha digitális magazin lenne PDF vagy bármi egyéb formában én szerintem vevő lennék rá! **(A gond az, hogy követőd – legalábbis a trendek alapján – nem sok lenne. Itthon még nincs meg sajnos a kultúrája a digitális magazinoknak, de még külföldön sem tombol igazán ez a terjesztési forma. – drag)** ***(Az előfizetéses rendszer azért elég elterjedt a magas presztízsű és komolyabb – pl. The New York Times – lapoknál. – AW)***

Sokszor írtam nektek az elmúlt 10en pár évben, sokszor meg is jelentem az újságban amit ez úton utólag is köszönök, de akkor a Levrov felé biztosan ez az utolsó levél. Nagyon sajnálom, az életünk része voltatok, a legjobbakat mindenkinek! De tényleg!

Még Wilsonnak is!

CSABA

Ennél ütősebb lezárás nem is jöhetett volna. Wilson bá' biztosan el is morzsol néhány könnycseppet, amikor meglátja, hogy még a legnagyobb „rajongója" is mellé állt az utolsó pillanatokban, amikor eljött a vég... Mármint beszélek hülyeséget, nincs itt semmiféle vég, hiszen robogunk tovább online, amit igyekszünk majd a lehető leginkább hiánypótlóvá tenni. Ki tudja, talán meg tudjuk fűzni a fejlesztőket, hogy minden kattintásnál játsszon le az oldal egy „lapozó" hangeffektet. – drag
Mellékelhetnénk útmutatókat, hogyan imitáljuk az élményt. Például: végy egy csomag friss A4-es lapot. Nyisd meg a cikket. Szagold meg a papírokat. Olvasás közben ismételd, ahányszor szükségét érzed. – AW
Köszönjük! És a Guru legyen veled! – Böjti

Ahogy említettük, érkeztek írások más témákban is. Természetesen nem akarjuk cserben hagyni azon olvasóinkat, akik más miatt (és nyilván korábban) ragadtak tollat, úgyhogy evezzünk most vidámabb (?) vizekre! Itt van például József levele, aki már az előző hónapban is megtisztelt bennünket. – drag

Sziasztok! Gurusok!
Bár egy levelet már írtam de a minap olyat láttam a facebook oldalatokon ami arra késztet, hogy újra „tollat" ragadjak. Meg néztem, volna az Agony videóját de csak pár percig bírtam mert rám jött a hány inger. Szörnyű egy játék és én mondom aki ilyet csinál azt orvoshoz kéne vinni mert oda bent a fejébe valami nincs rendben. **(Nekem már az is elég lenne, ha legalább maga a játék jó volna, de sajnos nagyon nem az. – drag)** Nem mondom, hogy a számítógépes játékoknak valami mély mondani valót vagy erkölcsi prédikációt kéne tartalmazni. De kéne egy határ amit a jó erkölcs jegyében nem szabadna túl lépni. ***(Volt szerencsém tesztelni a Borzongás hasábjain. Hát, nézd, Donatien Alphonse François de Sade forog a sírjában, az fix. A műfajjal nincs amúgy gond, csak az Agony egy raklap gőzölgő talajjavító, úgy, ahogy van. – AW)***

A játék eleje egész ígéretesnek tűnt. El kapott a Dead Space hangulat ***(Na, azt meg hogy o_O? – AW)*** és még a ördög csaj is jól nézett ki. A harc is tetszett azokkal a – gondolom – elkárhozott lelkekkel. De aztán a csajszi oda lépet egy kikötött terhes nőhöz, meg pofozta majd ki tépte a magzatot belőle. Borzaszasztó, na ott hagytam abba ez már nekem is sok volt. **(Ja, a kikötözés, az azért már nem kellett volna. – drag)**

Már látom, hogy az egy kötelezővé teszi eszt a játékot a pap neveldébe, hogy lássa mindenki, hogy így néz ki a pokol és mindenki bűnös ki oda kerül, tehát az egyháznak igaza van és puszi az alkotóknak. ***(Na, ezért ezzel Bosch és Dante vitatkozna – AW)*** Kérdem én, mi bűne lehet egy terhes nőnek? Házasság törés? Paráználkodás? Meg becstelenítették? Az ő baja s senkinek nincs joga el ítélni. Erre ez a szörnyű játék úgy állítja be, hogy ki tudja mi történt a nővel ő bizony bűnös és pokolra jut. Tehát kéne egy határ amit nem szabad át lépni. ***(Ennek a játéknak nem ez a baja, hanem, hogy szimplán ~~sz@~~... szánalmas. – AW)*** Tudom a pénz nagy úr. Meg ha újat akarunk alkotni akkor jól meg kéne gondolni, hogy mi is legyen az. Azt mondjátok,hogy a mostani játékoknak nincs semmi új tartalma a történetek is „faék" egyszerűek. Miért az Agony jobb? **(Szerencsére nehéz olyan kontextust találni, ahol az Agony bármivel szemben győztesként kerül ki. – drag)** Inkább játszom az unalomig ismert, klisés játékokkal mint hogy egy ilyet elő vegyek mert akkor engem is be kéne zárni mert egy elborult elméjű ember vagyok ki ki tudja mire képes.

Én a helyetekben bojkottálnám az ilyen játékokat. Tudom, a cenzúra nem szép és szabad országban élünk de akkor is kéne egy határ amit meg tartunk és védünk. Mert ez a játék mindenhova való csak nem fiatal, befolyásolható játékosoknak. ***(Sztem, 18+-os volt, nem? – AW)*** Én még hiszek az ifjúságban – naná, ők fizetik majd a nyugdíjamat – s szeretném hinni, hogy nem az ilyen játékon fognak szocializálódni. Ennyi lettem volna Gurusok. Minden jót.
Üdv

TÓTH JÓZSEF

Sajnos vannak az Agonynál sokkal elítélendőbb dolgok is az interneten. Azzal pedig nem oldunk meg semmit, ha dugdossuk az emberek szeme elől. Azzal sokkal inkább, ha leírjuk, hogy erkölcsileg sokak szemében, de minőségileg egészen biztosan egy szenny – kapja csak meg azt, ami jár neki. Úgyhogy köszi a te leveledet is! – drag
Tőlem megkapta rendesen, lásd: Borzongás #004 – AW

Robogunk tovább: a következő megálló Google-falva, elstartolt ugyanis Stadia. Mi pedig arra voltunk kíváncsiak, hogy tényleg ez a jövő, vagy egyelőre zsákutca a játékstreamelős szolgáltatás?

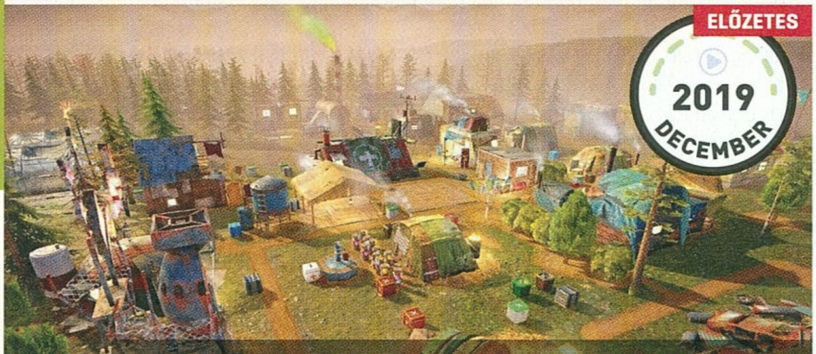
A jelenlegi konstrukcióban én nem tartom versenyképesnek a videójáték piacon. Az, hogy az előfizetés mellett (tudom, hogy lesz ingyenes verzió is) ugyanúgy meg kell vásárolni a játékokat teljes áron, az teljesen irreálisnak tűnik. Pláne úgy, hogy a pénzedért igazából a streamelési jogon kívül semmit nem kapsz. Nincs fizikai hordozó, nem töltheted le a játékot. Ha éppen akadozik a neted mikor játszanál akkor megszívtad, nem tudsz játszani! Nem beszélve arról, hogy a világ nagy részén az internet minősége nem igazán alkalmas erre a feladatra. **(És mi Magyarországon még elég jó helyzetben vagyunk. – drag)**

A jelenleg PC-vel vagy konzollal rendelkező játékosok nem hiszem, hogy megvásárolnák mert ha úgy is meg kell venni a játékot akkor már inkább egy olyan platformon teszik amin biztonsággal tudnak játszani. Mindazonáltal nem tartom zsákutcának sem, csak a használati feltételeket kell átgondolni, átdolgozni. A youtube például tele van videókkal amik arról szólnak, hogy a Microsoft hasonló stream alapú szolgáltatása ami jövőre fog elindulni, már „kinyírta/killed" a Stadiát. Mert egészen máshogy működik a felhasználás! Szóval működhet ez...

SAMICK

A vicc, hogy a kritikákkal együtt ez még egy viszonylag pozitív hangvételű levél lett – egyelőre legalábbis elég nagy az elégedetlenség a Stadia körül. Nekem már az alapkoncepció is idegen, a fizikai játékokat sem volt könnyű elengedni, de most még maga a szolgáltatás is nagyon szegényes, az üzleti modellről nem is beszélve. – drag

Szívesen folytattam volna, hiszen akadt még pár izgalmas téma a hónapban, de hát a hely elfogyott... és vele együtt szép lassan az utolsó PC Guru oldalai is. Tudom, ez most egy nehéz lapozás lesz sokatok számára, amit meg is értek. De inkább gondoljatok arra, hogy minden vég valaminek a kezdete is egyben – elcsépelten hangzik, tudom, de nagyon igaz. Részemről ennyi voltam, köszönöm mindenkinek, aki akár egy karakter is pumpált a levrovba, nagyok vagytok! Online találkozunk! – drag
Akkor én lekapcsolom a villanyt. :(– AW
Várj, még itt vagyok, majdnem orra estem... Mindenkinek mindent köszönünk! A támogatást, a leveleket, az elmúlt éveket. Online találkozunk. És a Guru legyen veletek! – Böjti



SURVIVING THE AFTERMATH

Ezúttal nem a Marsot, hanem az apokalipszist éljük túl, méghozzá egy kisebb finn stúdió jóvoltából. Vajon mennyi kihívással kell szembenézni?

DARKSIDERS GENESIS

Nézetet vált a Darksiders-sorozat, de ez nem szegheti kedvünket, elvégre már a 3. rész is bizonyította, hogy a lovasok tudnak valamit.

DOOM ETERNAL

Derült égből villámcsapásnak bizonyult a Doom Eternal csúszása, emiatt aztán tűkön ülve várjuk már a következő év első nagy dobását.

CYBERPUNK 2077

Ahogy természetesen a CDPR érkező belső nézetes akció-szerepjátékát is, amely esélyesen bizonyítani fogja, hogy a Witcherön túl is van élet.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

✓ LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL
ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL
VAGY
VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES
TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BARCRAFT

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BARCRAFT
ESPORT & GEEK BAR

2019 decemberétől keressétek online cikkeinket, melyek között minden aktualitást és izgalmas különlegességet megtalálhattok. Kövessetek minket Facebookon, Instagramon, Twitteren és YouTube-on is!

Az Online Guru legyen veletek!

PC Guru WEBSHOP

shop.pcguru.hu

Ezért érdemes megnézni a webshopunkat!

Megveheted korábbi számainkat, amíg a készlet tart.

Készülj fel 2020 legnagyobb címeire, hiszen azok még a megjelenésük előtt szintén elérhetővé válnak. A Doom Eternal és a Cyberpunk 2077 csak a kezdet, ezért kövesd figyelemmel megjelenési listánkat!

Karkötővel és pólóval mutathatod ki, mennyire szeretsz minket.

Ugyanitt a Borzongás horrormagazin összes megjelent számát és pólóját is megtalálod.

A PC Guru Webshop teljes kínálatában akciók, különböző kiegészítők is megtalálhatók a rengeteg Skylanders-figura és aktuális, vagy éppen régebbi videojáték mellett. A teljes kínálatért érdemes ellátogatni a weboldalra.

KRISTEN STEWART
VINCENT CASSEL
ÉS T.J. MILLER
11 KILOMÉTER MÉLYEN AZ ÓCEÁNBAN VALAMI FELÉBRED
ÁROK
JANUÁR 9-TŐL A MOZIKBAN
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16
FILMKOCKAK
FILM.KOCKAK
DOLBY ATMOS
#Árokfilm